

**"PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PROSES PEMBUATAN
BATIK JUMPUTAN PADA MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL
MEMBATIK KELAS XI BUSANA BUTIK SMK NEGERI 1
PENGASIH KULON PROGO"**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun Oleh :
Sylvia Septiani
NIM. 08513244007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan judul

**"PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PROSES PEMBUATAN BATIK
JUMPUTAN PADA MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL MEMBATIK
KELAS XI BUSANA BUTIK SMK NEGERI 1
PENGASIH KULON PROGO"**

Disusun oleh :

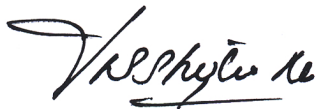
Sylvia Septiani
NIM. 08513244007

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan
ujian akhir skripsi bagi yang bersangkutan.

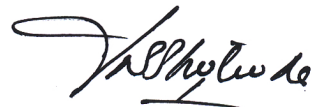
Yogyakarta, September 2013

Mengetahui ,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Busana

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Kapti Asiatun, M.Pd
NIP. 19630610 198812 2 001



Kapti Asiatun, M.Pd
NIP. 19630610 198812 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

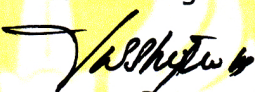
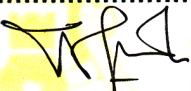
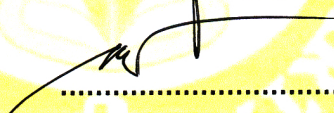
Tugas Akhir Skripsi

**"PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PROSES PEMBUATAN BATIK
JUMPUTAN PADA MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL MEMBATIK
KELAS XI BUSANA BUTIK SMK NEGERI 1
PENGASIH KULON PROGO"**

Disusun Oleh :
Sylvia Septiani
NIM. 08513244007

Telah dipertahankan didepan dewan penguji tugas akhir skripsi program studi
Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 19 September 2013


TIM PENGUJI :

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Kapti Asiatun, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		7-10-13
Noor Fitrihana, M.Eng Sekretaris		7-10-13
Triyanto, M.A Penguji		7-10-13

Yogyakarta, 19 September 2013

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Moch Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Sylvia Septiani

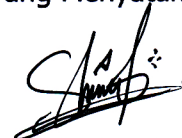
Nim : 08513244007

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul Tugas Skripsi :PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PROSES
PEMBUATAN BATIK JUMPUTAN PADA MATA
PELAJARAN MUATAN LOKAL MEMBATIK KELAS XI
BUSANA BUTIK SMK NEGERI 1
PENGASIH KULON PROGO

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya tulis ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, September 2013
Yang Menyatakan



Sylvia Septiani
NIM. 08513244007

PERSEMBAHAN

Seiring berjalannya waktu dan rasa syukur yang begitu dalam, maka kupersembahkan sebuah karya sederhana ini sebagai tanda cinta sepenuh hati kepada:

1. Papa (Mudjiharto, S.E) dan Mama (Yuniarti) terimakasih atas cinta, kasih, dukungan dan doa yang tak henti-hentinya kalian berikan untukku.
2. Kakak ku (Linna & Lenny Aditya Puspasari) terimakasih atas dukungan yang kalian berikan.
3. Hertali Vita Pramanta terimakasih sayang atas dukungan, bantuan, support, motivasi yang kamu berikan kepadaku dan terimakasih telah menemaniku selama ini.
4. Sahabat-sahabatku tercinta Putri Kusuma Ningrum, Asri Rahayu, Rindang Elis Fitriyanti, Wahyu Jati RatnaN , Melati Cahyaningrum, Yorra Luffy La Rindy, Fitria Wijayanti yang selalu memberikan bantuan, ilmu, dukungan, dorongan dan semangat untukku,, "Gomawooo....
5. Teman-teman Pendidikan Teknik Busana Nr'08 terimakasih atas kerja sama kalian selama ini. Fighting....!!!!
6. Teman-teman Pendidikan Teknik Busana'08
7. Dosen PTBB, staff Pengajaran yang telah membantu dalam proses pembuatan tugas akhir skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah mendukung dalam proses pembuatan tugas akhir skripsi ini.
9. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta

MOTTO

1. "Kehidupan kita hanya akan membaik ketika kita mengambil resiko, dan resiko pertama serta tersulit yang bisa kita ambil adalah bersikap jujur pada diri sendiri...."
(Walter Anderson)
2. "Kita mempunyai otak di dalam kepala kita. Kita mempunyai kaki di dalam sepatu kita. Kita dapat membawa diri sendiri kejalan manapun yang kita pilih...."
(Dr. Seuss)
3. "Kita hidup dengan apa yang kita peroleh. Kita membuat kehidupan dengan apa yang kita berikan...."
(Winston Churchill)
4. "Bukan hanya sekedar "JANJI" namun "PEMBUKTIAN" yang harus dilakukan...."
(Penulis)
5. "Mulailah berani untuk memikirkan pikiran yang tidak pernah terpikirkan...."
(Penulis)

**"PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PROSES PEMBUATAN BATIK
JUMPUTAN PADA MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL MEMBATIK
KELAS XI BUSANA BUTIK SMK NEGERI 1
PENGASIH KULON PROGO"**

Disusun Oleh :
Sylvia Septiani
NIM. 08513244007

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Mengembangkan video pembelajaran "Proses Pembuatan Batik Jumputan" sebagai media pembelajaran muatan lokal membatik kelas XI Busana Butik di SMK Negeri 1 Pengasih, 2) Mengetahui kelayakan video pembelajaran "Proses Pembuatan Batik Jumputan" sebagai media pembelajaran muatan lokal membatik kelas XI Busana Butik di SMK Negeri 1 Pengasih.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and development (R&D)* dengan mengambil metode penelitian pengembangan menurut Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi (Puslitjaknov) yang terdiri dari : a) analisis kebutuhan, b) pengembangan produk, c) validasi dan revisi, d) ujicoba dan revisi, e) hasil produk. Setting penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Pengasih yang beralamat di Jl. Kawija 11, Pengasih, Kulon Progo pada bulan April 2013.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Pengembangan media video pembelajaran dalam penelitian ini adalah video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan dalam mata pelajaran muatan lokal membatik kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih. 2) Kelayakan Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumputan berdasarkan penilaian dari ahli materi diperoleh hasil S sebesar 39,3 dan berdasarkan penilaian dari ahli media diperoleh hasil S sebesar 38,6 sehingga video pembelajaran ini termasuk dalam kategori sangat layak. Selanjutnya kelayakan video pembelajaran berdasarkan pendapat siswa terhadap video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan diperoleh hasil nilai S sebesar 67,4 sehingga video pembelajaran menurut pendapat siswa termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan sangat layak dan sesuai digunakan sebagai media pembelajaran bagi guru dan peserta didik di SMK Negeri 1 Pengasih.

Kata kunci : video pembelajaran, pembuatan batik jumputan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul "PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PROSES PEMBUATAN BATIK JUMPUTAN PADA MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL MEMBATIK KELAS XI BUSANA BUTIK SMK NEGERI 1 PENGASIH KULON PROGO" dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Kapti Asiatun, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing TAS, Ketua Penguji dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Busana yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Sugiyem, S.Pd selaku Validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Triyanto, M.A, selaku Validator instrumen penelitian TAS dan Penguji yang memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Noor Fitrihana, M.Eng selaku Validator instrumen penelitian TAS, Sekretaris dan Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
5. Dr. Moch Bruri Triyono, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Drs. Tri Subandi, M.Pd selaku Kepala sekolah SMK Negeri 1 Pengasih yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

7. Para guru dan staf SMK Negeri 1 Pengasih yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, September 2013
Penulis

Sylvia Septiani
NIM. 08513244007

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DARTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Definisi Istilah	8
H. Spesifikasi Produk yang diKembangkan	8

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori	10
1. Pengertian Pembelajaran	10
2. Komponen Pembelajaran	10
a. Tujuan Pembelajaran	11
b. Guru	12
c. Peserta didik	12
d. Bahan / Materi Pelajaran	13
e. Metode Pembelajaran	13
f. Media Pembelajaran	14
g. Evaluasi Pembelajaran	20
3. Video Pembelajaran	21
a. Pengertian Video Pembelajaran.....	21
b. Kelebihan dan Kelemahan Media Video	22
c. Karakteristik dan Kriteria Video Pembelajaran	24
d. Tujuan Penggunaan Video Pembelajaran	28

e. Peralatan Produksi dan Program Video	28
f. Perangkat Video	30
g. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran	31
h. Petunjuk Pengembangan Video Pembelajaran	33
4. Mata Pelajaran Muatan Lokal Membatik	38
a. Mata Pelajaran Muatan Lokal	38
b. Batik Jomputan	40
5. Model Pengembangan Media Pembelajaran	44
a. Pengertian Penelitian Pengembangan	44
B. Penelitian Yang Relevan	46
C. Kerangka Berfikir	49
D. Pertanyaan Penelitian	51

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	53
B. Setting Penelitian	54
1. Tempat Penelitian	54
2. Waktu Penelitian	55
3. Subyek Penelitian	55
4. Obyek Penelitian	55
C. Prosedur Penelitian	55
D. Desain Uji Coba	57
E. Teknik Pengumpulan Data	58
F. Pembuatan Video Pembelajaran	59
1. Pra Produksi	59
2. Produksi	59
3. Pasca Produksi	59
G. Instrumen Penelitian	60
1. Instrumen kelayakan video pembelajaran ditinjau dari media	61
2. Instrumen kelayakan video pembelajaran ditinjau dari materi	62
3. Instrumen video pembelajaran ditinjau dari pendapat siswa	63
H. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	65
I. Teknik Analisis Data	68

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Perencanaan dan Pengembangan Produk	72
1. Analisis Kebutuhan	72
2. Membuat Produk Awal	73
3. Kelayakan Media Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jomputan yang akan Digunakan sebagai Media Pembelajaran di Kelas	79
B. Pembahasan	95

1. Pengembangan media video pembelajaran proses pembuatan Batik Jumputan Layak digunakan sebagai media pembelajaran 95
2. Hasil kelayakan media video pembelajaran pembuatan Batik jumputan yang akan digunakan sebagai media pembelajaran 97

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

- A. Kesimpulan 101
- B. Saran 102

DAFTAR PUSTAKA 103

LAMPIRAN 106

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Muatan lokal membatic	39
Tabel 2. Penelitian yang Relevan	48
Tabel 3. Kisi-kisi instrumen kelayakan video pembelajaran ditinjau Dari media pembelajaran	61
Tabel 4. Kisi- kisi instrumen kelayakan program ditinjau dari materi	63
Tabel 5. Kisi- kisi instrumen video pembelajaran ditinjau dari pendapat siswa	64
Tabel 6. Pedoman Interpretasi <i>Koefisien Alfa Cronbach</i>	67
Tabel 7. Kriteria kualitas video	69
Tabel 8. Deskripsi Penilaian	70
Tabel 9. Sinopsis Video Pembelajaran Pembuatan Kain Jumputan	74
Tabel 10. Revisi Ahli Materi	80
Tabel 11. Kelayakan video dari Aspek Materi	82
Tabel 12. Revisi Video Oleh Ahli Media	83
Tabel 13. Kelayakan Video dari Aspek Media	84
Tabel 14. Data Uji Kelayakan Kelompok Kecil	86
Tabel 15. Hasil data Uji Kelayakan Lapangan / Kelompok Besar	87

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Bagan Prosedur pengembangan Video	33
Gambar 2. Flowchart Pengembangan Media Pembelajaran	46
Gambar 3. Bagan Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumputan	56
Gambar 4. Identitas peneliti	88
Gambar 5. Pendahuluan dan judul video	88
Gambar 6. Pengertian jumputan	89
Gambar 7. Motif kain jumputan	89
Gambar 8. Pengenalan alat dan bahan	90
Gambar 9. Proses pembuatan desain	90
Gambar 10. Proses mengutip desain	90
Gambar 11. Proses pengikatan kain	91
Gambar 12. Meramu warna	91
Gambar 13. Proses pelarutan warna	92
Gambar 14. Proses pewarnaan kain	92
Gambar 15. Proses pencucian kain	92
Gambar 16. Proses pelepasan ikatan	93
Gambar 17. Proses penjemuran kain	93
Gambar 18. Hasil jadi kain jumputan	93
Gambar 19. Kegunaan video pembelajaran	94
Gambar 20. Profil peneliti	94
Gambar 21. Credit title	95

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Instrument penelitian	107
Lampiran 2. Validitas dan Reliabilitas	108
Lampiran 3. Silabus, RPP, Naskah, Storyboard	109
Lampiran 4. Surat penelitian	110
Lampiran 5. Dokumentasi	111

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebuah proses pembelajaran sangat mempengaruhi mutu lulusan yang dihasilkan oleh suatu lembaga pendidikan. Sementara itu proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya: kurikulum, tenaga pendidik, proses pembelajaran, sarana dan prasarana, alat bantu dan materi pembelajaran, manajemen sekolah, lingkungan sekolah, dan tempat latihan kerja siswa. Sebagai salah satu faktor dalam proses pembelajaran, pendidik selalu dituntut untuk meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran. Dari segi proses, guru dapat dikatakan berhasil jika mampu melibatkan sebagian besar peserta didik berperan secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari semangat mengajarnya serta rasa percaya diri dari guru tersebut. Dari segi hasil, guru dikatakan berhasil apabila proses pembelajaran yang dilaksanakan mampu mengubah perilaku sebagian besar peserta didik ke arah penguasaan kompetensi dasar yang lebih baik.

SMK merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP dan MTs. Tujuan didirikan SMK yaitu : menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional, menyiapkan siswa agar mampu

memiliki karir, mampu berkompetensi, mampu mengembangkan diri, menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha atau industri, dan menyiapkan tamatan agar menjadi warga negara yang produktif, adaptif dan kreatif (PP No 29 tahun 1990).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Pengasih Kulon Progo merupakan salah satu sekolah kejuruan yang membuka beberapa jurusan salah satu diantaranya adalah Jurusan Busana Butik yang membekali peserta didik dengan ketrampilan, pengetahuan, dan sikap agar kompeten dalam bidang busana. Jurusan Busana Butik mempunyai beberapa mata pelajaran yang harus ditempuh salah satu diantaranya adalah mata pelajaran Muatan Lokal Membatik. Prestasi belajar pada mata pelajaran muatan lokal membatik nilai masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Salah satu Kompetensi Dasar mata pelajaran Muatan Lokal Membatik kelas XI SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo tahun pembelajaran 2012/2013 adalah pembuatan Batik Jumputan. Berdasarkan hasil wawancara, beberapa siswa menyatakan bahwa proses pembelajaran membosankan karena monoton, dan materi sulit difahami, modul sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran belum menunjukkan bagaimana proses pembuatan batik jumputan. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah dan demonstrasi. Fasilitas penunjang mata pelajaran muatan lokal membatik di SMK Negeri 1 Pengasih masih kurang, ketersediaan referensi khususnya materi batik jumputan yang disediakan di perpustakaan sangat terbatas. Sehingga perlu persiapan materi pembelajaran tentang batik jumputan bagi siswa,

agar materi batik jumputan dapat dipahami lebih baik. Proses pembelajaran muatan lokal membatik di SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo masih terbatas mengacu pada modul yang dibuat oleh guru. Berdasarkan observasi terhadap dokumen modul membatik, terutama pada materi jumputan masih kurang lengkap.

SMK Negeri 1 Pengasih memiliki perangkat LCD dan monitor untuk mendukung proses pembelajaran. Namun perangkat LCD dan monitor yang terdapat di SMK Negeri 1 Pengasih masih belum dimanfaatkan dengan baik oleh guru untuk media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu untuk memanfaatkan perangkat LCD dan monitor yang terdapat di SMK Negeri 1 Pengasih dan untuk menambah materi yang dapat diterapkan sebagai referensi dan mempermudah materi yang disampaikan oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar perlu dikembangkan sebuah bentuk bahan ajar yang bersifat menambah atau melengkapi materi yang telah ditulis dalam buku pelajaran maupun modul yang ada. Karena sifat bahan ajar yang disusun mempunyai keterbatasan baik dalam jangkauan penggunaanya maupun cakupan isinya dan masih diedarkan dalam lingkup terbatas yaitu siswa kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih maka bahan ajar ini dalam bentuk video Pembelajaran yang berisikan tentang proses pembuatan kain jumputan mulai dari proses persiapan alat dan bahan sampai dengan proses *finishing* yang dikemas dalam bentuk sederhana yang dibuat berdasarkan acuan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), silabus

dan rencana pelaksanaan pembelajaran guru mata pelajaran muatan lokal membatik.

Media video pembelajaran merupakan media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video pembelajaran juga memiliki kelebihan yang dapat membantu mempermudah siswa dalam memahami sebuah materi yang disampaikan melalui video pembelajaran tersebut.

Muatan lokal membatik merupakan salah satu unit kompetensi yang diajarkan pada siswa kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo. Unit kompetensi ini merupakan salah satu dari sekian banyak kompetensi yang diajarkan sesuai dengan kedudukannya dalam kurikulum sekolah. Sebagai bagian dari kurikulum yang harus diajarkan, maka unit kompetensi/ mata pelajaran muatan lokal membatik ini dalam pelaksanaan proses belajar mengajarnya lebih menekankan pada aspek kognitif dan psikomotorik. Kognitif maksudnya adalah adanya penguasaan materi pelajaran oleh siswa, sedangkan psikomotorik merupakan keterampilan yang harus dikuasai siswa serta adanya kemampuan untuk membuat dan mencipta busana sebagaimana tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam mata pelajaran muatan lokal membatik tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, pengembangan video pembelajaran sangat penting dilaksanakan. Terkait hal ini, sangat penting untuk melakukan pengembangan video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan pada mata pelajaran Muatan Lokal Membatik kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurang lengkapnya materi di dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran terutama proses pembuatan batik jumputan.
2. Media yang digunakan pada proses pembelajaran muatan lokal membuat belum dapat menunjukkan proses pembuatan batik jumputan secara bertahap.
3. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah dan demonstrasi sehingga ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran kurang.
4. Masih banyak guru yang belum memanfaatkan perangkat teknologi seperti LCD dan Monitor.
5. Prestasi belajar siswa kelas XI Busana Butik di SMK Negeri 1 Pengasih terutama pada mata pelajaran Muatan Lokal Membuat batik belum maksimal.
6. Ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) belum sesuai dengan yang diharapkan.
7. Ketersediaan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran membuat terutama jumputan belum memadai.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development (R&D)* dengan membatasi pada pengembangan media video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan pada mata pelajaran muatan lokal membuat batik kelas XI busana butik di SMK Negeri 1 Pengasih.

Materi yang digunakan pada media video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan ini adalah : pengertian batik jumputan, motif-motif batik jumputan, alat dan bahan yang digunakan pada pembuatan jumputan, langkah kerja pembuatan batik jumputan. Pada proses pembuatan batik jumputan ini teknik jumput yang digunakan adalah teknik jumput motif ikat mawar dan menggunakan teknik tritik motif engkol.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan yang ada dapat diambil rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan pada mata pelajaran muatan lokal membatik siswa kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo?
2. Bagaimana kelayakan media video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan pada mata pelajaran muatan lokal membatik siswa kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan media video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan pada mata pelajaran muatan lokal membatik siswa kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo.
2. Mengetahui kelayakan media video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan pada mata pelajaran muatan lokal membatik siswa kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian dapat memberi sumbangan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya tata busana di SMK mengenai pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran muatan lokal membatik.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam mengadakan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan referensi sesuai dengan prosedur dan langkah pembuatan batik jumputan, sehingga dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

b. Bagi Guru

Sebagai alat bantu guru untuk mengajar mata pelajaran pembuatan batik jumputan dan sebagai media pembelajaran sehingga dapat merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi mengenai prosedur pengembangan video pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dapat menjadi media mengajar bagi peneliti apabila kelak menjadi tenaga pengajar dan mengetahui bagaimana prosedur

pengembangan media video pembelajaran pembuatan batik jumputan.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima atau dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam proses belajar mengajar.

2. Pengembangan media video pembelajaran

Pengembangan media video pembelajaran adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji media video sebagai media pembelajaran.

3. Jumputan

Jumputan berasal dari kata "jumput". Kata ini mempunyai pengertian berhubungan dengan cara pembuatan kain yang dicomot (ditarik) atau dijumput (bahasa jawa).

4. R & D

Research and Development (Penelitian dan Pengembangan) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah Pengembangan Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumputan

Pengambilan gambar menggunakan kamera DSLR canon EOS 550 D dan canon EOS 600 D. Pengambilan gambar dilakukan di Batik Arimbi yang bertempat di Pasar Seni Gabusan, model di dalam video adalah karyawan Batik Arimbi yang berjumlah 6 orang. Gambar diambil dalam beberapa teknik yaitu 1) *long shoot* yaitu pengambilan gambar dari jarak jauh, 2) *close up* yaitu pengambilan gambar dengan jarak dekat, 3) *captions* yaitu tulisan yang muncul dalam visualisasi video, dan melakukan *editing* suara dengan menggunakan *adobe audition*. Video Pembelajaran ini dikemas dalam bentuk CD yang berisi materi pembelajaran proses pembuatan batik jumputan, mulai dari pengertian batik jumputan, motif-motif batik jumputan, alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan batik jumputan, langkah kerja pembuatan batik jumputan.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskriptif teori

1. Pengertian pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik (2007:25) pembelajaran adalah proses penyampaian pengetahuan, oleh guru yang dilakukan dengan metode tertentu, dengan cara menuangkan pengetahuan kepada siswa. Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Suryosubroto, 1997:40). Sedangkan menurut Tengku Zahra Djafaar (2001:2) pembelajaran adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang belajar berperilaku tertentu dalam kondisi tertentu juga.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah aktivitas yang dilakukan oleh seorang guru dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang membutuhkan materi, metode, sarana, dan sebagainya sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2. Komponen pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar selalu terdapat unsur-unsur yang terkait dalam suatu pembelajaran, unsur-unsur tersebut biasa disebut dengan komponen pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik (2004:77) proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang artinya keseluruhan yang terjadi dari komponen-komponen saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya dan keseluruhan untuk mencapai tujuan pembelajaran, adapun komponen-komponen pembelajaran tersebut terdiri atas : a) Tujuan pembelajaran, b) Guru, c) Peserta didik/siswa, d) Bahan/ materi pelajaran, e) Metode pembelajaran, f) Media pembelajaran, dan g) Evaluasi pembelajaran.

Komponen-komponen pembelajaran tersebut diuraikan sebagai berikut :

a. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan komponen yang paling penting didalam pembelajaran yang mempunyai fungsi sebagai tolak ukur keberhasilan suatu pembelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2007:1), tujuan pembelajaran adalah rumusan kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh para siswa setelah menempuh berbagai pengalaman belajarnya (pada akhir pembelajaran). Sedangkan menurut Martinnis Yamin (2007:40), tujuan pembelajaran data disebut dengan tujuan kurikulum atau tujuan instruksional. Tujuan pembelajaran adalah tujuan bersama, siapa, dan bagaimana cara mencapai tujuan bersama tersebut tergantung dengan kesepakatan atau perjanjian yang dilakukan oleh orang-orang dalam suatu organisasi atau kesatuan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan mengenai kemampuan atau tingkah laku

yang diharapkan dimiliki atau dikuasai oleh siswa setelah mereka menerima atau melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar.

b. Guru

Menurut Moh. Uzer Usman (1992:1) guru merupakan jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus seorang guru. Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan atau keterampilan kepada peserta didik di tempat belajar (Oemar Hamalik, 2004:82). Sedangkan menurut Martinnis Yamin (2007:95) guru adalah seorang pendidik, pembimbing, pelatih dan pemimpin yang dapat menciptakan iklim belajar yang nyaman, menarik, aman, dan kondusif di kelas, keberadaannya di tengah-tengah siswa yang dapat mencairkan suasana kebekuan, ketakutan, dan kejenuhan belajar yang terasa berat diterima oleh para siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, guru adalah pembimbing, pendidik, dan pelatih dalam proses belajar mengajar yang harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik.

c. Peserta didik/ siswa

Siswa adalah seorang anggota masyarakat yang sengaja belajar disekolah tingkat dasar sampai menengah atau lembaga pendidikan lain (Depdiknas, 2002:1077). Menurut Suryosubroto (1983:28) anak didik adalah anak yang belum dewasa yang memerlukan bimbingan dan pertolongan orang lain yang sudah dewasa, agar dapat melaksanakan tugasnya sebagai makhluk Tuhan, warga negara, anggota masyarakat,

pribadi yang mandiri. Peserta didik adalah seseorang yang bertindak sebagai pelaku pencari, penerima, penyimpan isi pelajaran yg dibutuhkannya untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, peserta didik/siswa adalah seseorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, penyimpan isi pelajaran sehingga perlu mendapat bimbingan dari guru melalui proses belajar mengajar.

d. Bahan/ materi pelajaran

Menurut Nana Sudjana dan R. Ibrahim (1996:100) materi pembelajaran adalah sesuatu yang diajarkan guru untuk diolah dan kemudian dipahami oleh siswa dalam rangka mencapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Sedangkan menurut Suryosubroto (2002:42) bahan atau materi pelajaran adalah isi dari materi pelajaran yang diberikan kepada siswa sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa materi pelajaran adalah semua bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa atau peserta didik pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan kompetensi yang telah ditetapkan.

e. Metode pembelajaran

Metode merupakan salah satu komponen pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Daryanto (2009:173), metode pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu cara

atau teknik yang akan digunakan oleh pengajar dalam menyampaikan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengguna metode yang tepat dan sesuai dengan situasi yang mendukung dan dengan kondisi psikologis anak didik akan menguntungkan kegiatan belajar mengajar. Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2004:81), metode pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya pembelajaran untuk mencapai tujuan yang akan ditetapkan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

f. Media pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar atau proses pembelajaran merupakan kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran berdasar pada asumsi bahwa dalam pembelajaran akan terjadi hubungan atau korelasi segala jenis media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dalam hal ini merupakan bagian dari sarana pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam proses pemberian materi pembelajaran.

Menurut Briggs yang dikutip oleh Arief S. Sadiman (2003:6), media adalah segala bentuk fisik yang dapat menyajikan pesan serta

merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Soeparno (1988:1), media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan pesan atau (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*).

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dinyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang berfungsi merangsang pemikiran, penyalur pesan kepada sasaran, membangkitkan perasaan dan perhatian. Jika media tersebut tidak mampu berfungsi sebagai penyalur pesan berarti media tersebut tidak mampu mengkomunikasikan isi pesan yang ingin disampaikan kepada penerima. Dalam kehidupan masyarakat luas, media sebagai pengantar pesan mempunyai beberapa fungsi yang sangat penting dalam aspek kehidupan manusia, baik secara individu maupun secara sosial. Hal ini dikarenakan media sebagai pengantar pesan dapat dimanfaatkan berbagai maksud dan tujuan tertentu baik secara individu maupun kelompok.

Menurut Azhar Arsyad (2006:3), media berasal dari kata "medius" yang secara harafiah berarti tengah, perantara atau pengantar dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Oemar Hamalik (1989:12), media pendidikan sebagai alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

Beberapa pendapat di atas memberikan gambaran bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima atau dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dalam kaitannya dengan kegiatan pendidikan dan pembelajaran disekolah sangat diperlukan karena dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

2) Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media menurut Seels dan Glasgow sebagaimana dikutip Azhar Arsyad (2006:33), yang dilihat dari segi perkembangan teknologi, maka media dibagi dalam dua kategori luas yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir, meliputi :

a) Pilihan Media tradisional dibagi :

- (1) Visual diam yang diproyeksikan meliputi proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*.
- (2) Visual yang diproyeksikan meliputi :gambar, poster, fotografik, diagram, papan info, pameran
- (3) Audio meliputi rekaman piringan dan pita kaset
- (4) Penyajian multimedia meliputi *tape* dan *multi-image*
- (5) Visual dinamis yang diproyeksikan meliputi film, televisi, video
- (6) Cetak meliputi buku teks, modul, majalah ilmiah, *hand out*
- (7) Permainan meliputi teka-teki, simulasi, permainan papan
- (8) Realita meliputi model, *Specimen* (contoh), manipulative (peta, boneka)

b) Pilihan media teknologi mutakhir dibagi:

- (1) Media berbasis telekomunikasi, misalnya kuliah jarak jauh
- (2) Media berbasis *microprocesses* misalnya *computer-assisted instruction*, *compact (video) disc*.

Leshin, Pollock dan Reigeluth dalam Azhar Arsyad (2006:36), mengklasifikasikan media kedalam lima kelompok yaitu :

- a) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, bermain peran, dll)
- b) Media berbasis cetak (buku penuntun, buku latihan, dll)
- c) Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, grafik, peta, gambar, transparansi, slide, dll)
- d) Media berbasis audio visual (video, film, televisi)
- e) Media berbasis computer (pengajaran dengan bantuan computer)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jenis media dibagi dalam beberapa jenis, meliputi : media berbasis manusia, media berbasis cetak, media berbasis visual, media berbasis audio visual, media berbasis computer.

Aplikasi media dalam pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam proses komunikasi antara siswa dengan guru atau komunikasi dengan komunikator, karenanya media pembelajaran sangatlah banyak macam karakteristiknya. Robert Heinich, Molenda dan Russel dalam Deni Kurniadi (2012:17) menyebutkan ada beberapa media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, antara lain :

- a) *Non projected media* (media non proyeksi), seperti gambar atau foto diagram, pameran dan model.
- b) *Projected media* (Media yang diproyeksikan), seperti *slide*, *filmstrips*, OHP, dan komputer yang diproyeksikan.
- c) *Audio media* (media audio), seperti kaset dan CD
- d) *Motion audio* (media yang bergerak), seperti video dan film
- e) *Computer-mediated instruction* (pembelajaran berbantuan computer)
- f) *Computer-based multimedia and hypermedia* (multimedia berbasis computer dan *hypermedia*)
- g) *Media*, seperti radio dan televisi digunakan dalam pembelajaran jarak jauh.

Aplikasi pada kegiatan instruksional hendaknya disesuaikan dengan kondisi siswa. Adapun tiga langkah yang pokok yang dapat

dilakukan dalam penggunaan media pembelajaran (Arif S. Sadiman, 2012:198) :

a) Persiapan

Persiapan maksudnya kegiatan dari seorang tenaga pengajar yang akan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan tenaga pengajar pada langkah persiapan diantaranya :

- (1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran sebagaimana bila akan mengajar seperti biasanya. Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran dicantumkan media yang akan digunakan.
- (2) Mempelajari buku petunjuk atau bahan penyerta yang telah disediakan.
- (3) Menyiapkan dan mengatur peralatan yang akan digunakan agar dalam pelaksanaannya nanti tidak terburu-buru dan mencari-cari lagi serta peserta didik dapat melihat dan mendengar dengan baik.

b) Pelaksanaan / penyajian

Guru pada saat melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran perlu mempertimbangkan hal seperti berikut :

- (1) Yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap untuk digunakan.
- (2) Jelaskan tujuan yang akan dicapai
- (3) Jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran.
- (4) Hindari kejadian-kejadian yang sekiranya dapat mengganggu perhatian / konsentrasi, dan ketenangan peserta didik.

c) Tindak lanjut

Kegiatan ini perlu dilakukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang materi yang dibahas dengan menggunakan media.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi penggunaan media dalam pembelajaran, dapat menciptakan lingkungan pengajaran yang interaktif sehingga pada akhirnya dapat memberikan respon terhadap kebutuhan belajar siswa secara efektif dan efisien perlu menempuh langkah-langkah secara sistematis dan tindak lanjut untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang materi yang dibahas dengan menggunakan media pembelajaran.

3) Manfaat media pembelajaran

Secara umum media pembelajaran bermanfaat untuk merangsang kegiatan belajar peserta didik, mengalirkan pesan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar. Tetapi secara eksplisit ada yang menyatakan beberapa pendapat mengenai manfaat media pembelajaran. Salah satu pendapat dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2006:24), yang mengemukakan media pembelajaran bermanfaat untuk:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, terutama apabila guru mengajar pada setiap jam pelajaran
- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Secara umum manfaat media pembelajaran menurut Harjanto yang dikutip oleh Deni Kurniadi (2012:16) :

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (tahu kata – katanya, tetapi tidak tahu maksudnya)
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c) Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif siswa.
- d) Dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap suatu masalah.

Selanjutnya manfaat media pembelajaran menurut Purnamawati dan Eldarni yang dikutip oleh Deni Kurniadi (2012:18) :

- a) Membuat konkrit konsep yang abstrak, misalnya untuk menjelaskan peredaran darah.

- b) Membawa obyek yang berbahaya atau sukar didapat di dalam lingkungan belajar.
- c) Menampilkan obyek yang terlalu besar, misalnya pasar, candi.
- d) Menampilkan obyek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang.
- e) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat.
- f) Memungkinkan siswa dapat berinteraksi langsung dengan lingkungannya.
- g) Membangkitkan motivasi belajar
- h) Memberi kesan perhatian individu untuk seluruh anggota kelompok belajar.
- i) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
- j) Menyajikan informasi belajar secara serempak (mengatasi waktu dan ruang)
- k) Mengontrol arah maupun kecepatan belajar siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, lebih bervariasi sehingga dapat mengatasi sikap pasif siswa, serta dapat memperjelas penyajian pesan, dan dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

g. Evaluasi Pembelajaran

Untuk dapat menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran perlu dilakukan usaha dan tindakan untuk mengevaluasi pencapaian kompetensi atau hasil belajar. Menurut Daryanto (2009:1), evaluasi adalah pengumpulan kenyataan secara sistematis untuk menetapkan apakah dalam kenyataannya terjadi perubahan dalam diri siswa dan menetapkan sejauh mana tingkat perubahan dalam pribadi siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah suatu kegiatan menilai yang dilakukan oleh guru untuk

mengetahui tingkat keberhasilan siswa dengan cara terencana, sistematis dan terarah berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan.

3. Video pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Menurut Daryanto (2010:88), media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu.

Lebih lanjut dijelaskan bahwa video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung. Di samping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, di samping suara yang menyertainya. Sehingga siswa merasa seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan di video, seperti tingkat *retensi* (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media video merupakan media pembelajaran yang efektif dalam membantu proses pembelajaran yang berupa sinyal audio dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial.

b. Kelebihan dan kelemahan media video

1) Kelebihan Media Video

Menurut Daryanto (2010:35) kelebihan media video dalam proses pembelajaran yaitu :

- a) Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan.
- b) Video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas, karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Video ini menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.
- c) Kemampuan video memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu menyampaikan materi yang bersifat dinamis.
- d) Pemanfaatan teknologi video adalah paling baik dalam visualisasi untuk mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah maupun suasana lingkungan tertentu.
- e) Kemajuan teknologi video juga memungkinkan format sajian video yang bermacam-macam, mulai dari kaset, CD (*compact disc*) dan DVD (*digital versatile disc*), hal ini dapat mempermudah dalam menontonnya melalui video player, VCV, DVD, juga bisa didistribusikan melalui siaran televisi.

Sementara menurut Azhar Arsyad (2011:49) mengemukakan bahwa kelebihan media video yaitu

- a) Media video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar siswa ketika mereka membaca.
- b) Media video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
- c) Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, media video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
- d) Media video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengandung pemikiran dan pembahasan pada kelompok siswa.
- e) Media video dapat menyajikan peristiwa-peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung.
- f) Media video dapat ditunjukkan pada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.
- g) Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, video dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan media video yaitu video dapat melengkapi pengalaman dan

menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang, media video juga mengandung nilai-nilai positif dapat mengandung pemikiran dan pembahasan pada kelompok siswa.

2) Kelemahan Media Video

Menurut Daryanto (2010) kelemahan media video yaitu :

- a) *Fine Details* artinya media tayangnya tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna.
- b) *Size Information* artinya tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.
- c) *Third dimention* artinya gambat yang diproyeksikan oleh video umumnya berbentuk dua dimensi.
- d) *Opposition* artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan peonton untuk menafsirkan gambar yang dilihatnya.
- e) *Budget* artinya biaya untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Menurut Azhar Arsyad (2006:50) kelemahan media video meliputi :

- a) Pengadaan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu banyak
- b) Pada saat video dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut.
- c) Video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali video tersebut dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka kelemahan video dapat disimpulkan bahwa, media video memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak, video juga tidak dapat menampilkan gambar sampai sekecil-kecilnya, dan video tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.

c. Karakteristik dan kriteria video pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007:11-14) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya, maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- 1) *Clarity of message* (kejelasan pesan) yaitu melalui video pembelajaran tersebut seseorang mampu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna sehingga informasi yang disampaikan melalui media tersebut dipahami secara utuh dan dengan sendirinya informasi tersebut akan tersimpan permanen dalam memory jangka waktu panjang.
- 2) *Stand alone* (berdiri sendiri) yaitu video yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain. Jika siswa masih menggunakan dan bergantung pada bahan ajar lain, maka bahan ajar tersebut tidak dikategorikan sebagai bahan ajar yang berdiri sendiri.
- 3) *User Friendly* (bersahabat atau akrab dengan pemakainya) media pembelajaran hendaknya juga memenuhi kaidah "*user friendly*" atau bersahabat atau akrab dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan.

- 4) *Representasi Isi*, media video pembelajaran tidak sekedar memindahkan teks buku, atau modul menjadi media video, tetapi materi diseleksi yang betul-betul representatif untuk dibuat media video. Misalnya materi yang khusus terdapat animasi video, simulasi, demonstrasi, siswa tidak hanya membaca teks tetapi juga melihat animasi tentang sebuah proses menyerupai proses yang sebenarnya sehingga mempermudah pemahaman dengan biaya yang relatif lebih rendah dibanding langsung pada obyek nyata.
- 5) *Visualisasi dengan multimedia* (video, animasi, suara teks, gambar), materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Teknologi 2D dan 3D dengan kombinasi teks akan mendominasi kemasan materi hal ini cukup efektif untuk mengajarkan materi-materi yang sifatnya aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktekkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.
- 6) *Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi*, tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk speech sistem komputer. Tampilan yang menarik dengan memperbanyak image dan objek sesuai tuntutan materi, akan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pengajaran, tidak membuat jenuh, bahkan menyenangkan.
- 7) *Dapat digunakan secara klasikal atau individual*, video pembelajaran dapat digunakan oleh siswa secara individual, tidak hanya dalam

setting sekolah, tetapi juga dirumah. Materi dapat diulang-ulang sesuai kehendak pengguna.

Sedangkan karakteristik media video pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2011: 37) adalah sebagai berikut :

- 1) Dapat disimpan dan digunakan berkali-kali.
- 2) Harus memiliki teknik khusus, untuk pengaturan urutan baik dalam hal penyajian maupun penyimpanan.
- 3) Pengoperasian relatif mudah
- 4) Dapat menyajikan peristiwa masa lalu atau peristiwa ditempat lain.

Berdasarkan karakteristik media video di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik media video diantaranya : dapat menyajikan peristiwa atau proses pengerjaan ditempat lain, dapat digunakan secara berulang-ulang, dan pengoperasian relatif mudah sehingga bersahabat atau akrab dengan pemakainya.

Menurut Achsan (2010), pengembangan video pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa kriteria sebagai berikut :

1) Tipe Materi

Tidak semua materi pelajaran cocok menggunakan video. Jika materi yang terlalu teknis yang mengajarkan tentang keterampilan atau *skill* secara langsung, misalnya bagaimana merakit komponen dalam chip komputer, maka memerlukan pembelajaran secara langsung bersentuhan dengan peralatannya.

Media video cocok untuk menggambarkan sebuah proses tertentu, sebagai alur demonstrasi sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu, misalnya bagaimana proses membuat kain jumputan, keterampilan-keterampilan dasar mengajar dan lain-lain.

2) Durasi Waktu

Video pembelajaran berbeda dengan film yang umumnya berdurasi antara 2-3,5 jam. Berbeda dengan video pembelajaran yang berdurasi antara 15-40 menit.

3) Format sajian video

Film biasanya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatik yang lebih banyak. Bersifat imajinasi dan kurang ilmiah. Berbeda dengan video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi.

4) Ketentuan teknis

Media video biasanya tidak terlepas dari aspek teknis yaitu efek kamera, pengambilan gambar (*angle*), teknik pencahayaan, editing dan suara (*sound*). Sesuai dengan uraian diatas maka tipe mata pelajaran muatan lokal membuat dengan materi proses pembuatan kain jumputan cocok sebagai materi video pembelajaran.

5) Penggunaan musik dan *sound effect*

Musik dan *sound effect* merupakan bagian penting dalam sajian video. Video akan lebih menarik dan bermakna jika sajian sound mendukung dan tepat.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kriteria video pembelajaran yang digunakan dalam video pembelajaran meliputi : materi pelajaran yang akan digunakan dalam pembuatan video pembelajaran tersebut, video pembelajaran berdurasi 15-40 menit, dan

juga video pembelajaran menggunakan *sound effect* yang akan menambah daya tarik terhadap video pembelajaran tersebut.

d. Tujuan Penggunaan Video Pembelajaran

Azhar Arsyad (2003:48), penggunaan video pembelajaran sebagai alat bantu pengajaran bertujuan untuk :

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik.
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indra siswa.
- 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti :
 - a) Meningkatkan motivasi dan gairah belajar siswa untuk dapat menguasai materi ajar dengan baik.
 - b) Mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya terutama berbasis ICT.
 - c) Memungkinkan siswa untuk dapat belajar lebih bermakna dengan tayangan-tayangan yang jelas dan menarik perhatian siswa.
 - d) Memungkinkan para siswa untuk menirukan (*modeling*) sesuai dengan isi tayangan yang terdapat dalam video.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan video pembelajaran akan mempermudah pembelajaran karena dapat mengatasi berbagai macam batasan yang tidak dapat dipecahkan oleh penggunaan media lain yang mempunyai unsur gerak.

e. Peralatan produksi dan program video

Produksi program video menurut Sungkono (2003:66), ada beberapa hal yang perlu dikaji antara lain sebagai berikut :

- 1) Merekam gambar dimaksudkan sebagai usaha atau proses kegiatan untuk :
 - a) Menyimpan atau mengabadikan suatu adegan, peristiwa, atau kejadian, baik yang bersifat fakta realita, maupun yang direkayasa (akting).

- b) Memindahkan gambar yang telah tersimpan didalam pita rekaman kedalam pita rekaman lain.
- c) Mengutip (mengopy) dan menyimpan suatu gambar/foto atau lembar peraga (*captions*) dalam pita rekaman.
- d) Memindahkan gambar yang ada dalam film gerak (*film movie*) kedalam pita rekaman.

Kesemuanya dilakukan dengan menggunakan kamera video beserta perangkat rekaman video pelengkapanya, termasuk pita rekaman, dengan tujuan untuk dapat ditayangkan kembali (*play back*), ataupun dipindahkan ke pita rekam gambar yang lain.

2) Merekam suara dimaksudkan sebagai usaha atau proses kegiatan untuk :

- a) Menyimpan suara yang terekam pada saat perekaman gambar didalam pita rekaman gambar, atau pita rekam suara yang terpisah.
- b) Menambah suara pada hasil perekaman gambar yang telah tersimpan didalam pita rekaman.
- c) Memasukkan suara kedalam pita rekaman gambar, bersama dengan pemindahan gambar.
- d) Menyimpan suara buatan (efek) untuk keperluan suatu ilustrasi atau latar suatu hasil rekaman video.

Dalam hal ini kesemuanya dilakukan dengan menggunakan perangkat video atau perangkat rekam suara yang terpisah, dengan tujuan untuk dapat diperdengarkan kembali ataupun dipindahkan ke dalam pita rekam gambar/suara yang lain.

3) Menyunting atau memadu gambar atau yang lebih sering disebut dengan mengedit kegiatan atau proses merangkai gambar, suara, atau gambar dan suara yang telah terekam pada pita kaset. Dibedakan menjadi *editing* fisik memotong dan menyambung bagian pada pita rekaman yang dibutuhkan (secara manual), dan *editing* elektronik, yang semua kegiatannya dilakukan dengan menggunakan

pesawat rekam-edit (*recorder-editing*). Termasuk dalam kegiatan editing adalah menambahkan kelengkapan sesuai dengan tuntutan naskah video, misalnya *captions*.

4) *Dubbing* dimaksudkan sebagai proses penambahan suara pada suatu hasil rekaman gambar, baik suara orang (narasi) ataupun suara efek dan suara musik latar dan sejenisnya, sesuai dengan tuntutan naskah video.

5) *Animasi* dimaksudkan sebagai proses, cara, atau usaha untuk membuat ilustrasi grafis fisis yang dapat digerakkan (tidak hanya diam). Dampak dilakukan secara manual, maupun secara elektronik, dengan bantuan generator khusus atau komputer.

f. Perangkat Video

Menurut Sungkono (2003:67) untuk merekam gambar suara digunakan perangkat video, sekurang-kurangnya dibutuhkan :

- 1) Sebuah kamera video yang sudah dilengkapi dengan alat pembidik view findern dan sebuah mikrofon.
- 2) Sebuah pesawat perekam (*VCR : Video Cassete Recorder, VTR : Video Tape Recorder*) yang berisi pita (terbuka) atau pita kaset kosong.
- 3) Sebuah monitor TV, bila diperlukan.
- 4) Lampu penerang khusus.
- 5) Tripod untuk menyangga kamera.
- 6) Video player atau pesawat penayang.
- 7) Untuk keperluan produksi banyak digunakan pesawat perekam yang juga berfungsi sebagai penayang yang juga dapat pula dipergunakan untuk editing.

Jadi pengambilan gambar dapat dilakukan dengan menggunakan kamera tunggal dan dapat pula dengan kamera rangkap. Pada penggunaan lebih dari satu kamera sekaligus, diperlukan alat

pemandu, yang biasanya berupa generator efek dapat digunakan untuk mengatur teknik memandu gambar yang sebagaimana dikehendaki. Untuk perekaman suara biasanya dipergunakan mikrofon yang terpisah (*extention mic*).

g. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran

Proedur pengembangan video menurut Achsan (2010:47) adalah sebagai berikut :

1) Kerangka (*outline*) media video :

- a) Tayangan pembuka pada tahap ini yang perlu ditampilkan adalah judul video, nama pengarang, dan gambar cover video dan dengan diiringi musik.
- b) Pengantar pada video dengan narasi tema yang akan dibuat.
- c) Isi video meliputi dari pra persiapan, persiapan, proses pengolahan, penyajian, pasca pengolahan dan evaluasi proses secara keseluruhan.
- d) Pada tahap penutup dalam pembuatan video dengan diberikan berupa interaksi berupa evaluasi materi yang terdapat dalam video tersebut.
- e) Pada sajian pendahuluan perlu disajikan pengantar mengapa materi itu penting, bagaimana kaitannya dengan materi-materi lainnya. Hal yang penting juga sajian tujuan pembuatan perlu ditayangkan untuk memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih lanjut.

2) Keterlibatan Tim

Pengembangan video pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa keahlian/ keterampilan yang secara sinergi menghasilkan produk media video sesuai dengan kebutuhan rancangan tersebut. Secara umum pengembangan satu video membutuhkan kemampuan/ keterampilan pada bidang-bidang sebagai berikut :

a) Ahli substansi (*subject matter expert*)

Yaitu orang yang menguasai materi kompetensi atau sub kompetensi dan bertanggung jawab menulis script (naskah) materi.

b) Ahli media instruksional (media spesialis)

Yaitu orang merancang dan mengembangkan spesifikasi media (teks, grafis, animasi, dan audio) yang sesuai dengan materi yang dikembangkan.

c) Sutradara

Yaitu orang yang bertanggung jawab secara konsep dan teknis terhadap jalannya kegiatan produksi. Baik buruknya hasil video tergantung pada peran sutradara.

d) Ahli komputer editing dan desain grafis

Yaitu orang yang memiliki kemampuan mengedit video yang utuh juga bertugas merancang, menetapkan dan membuat grafis yang tepat untuk materi pembelajaran yang dikembangkan.

e) Sound Director

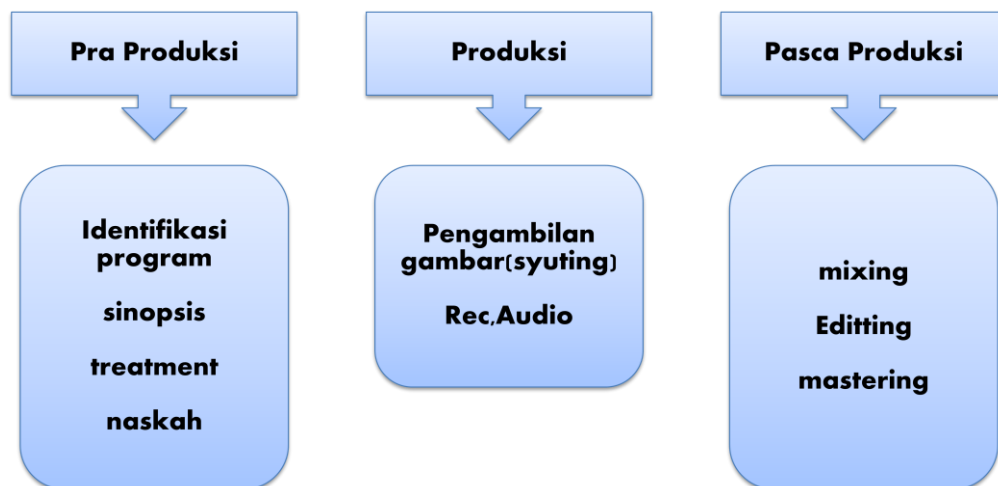
Yaitu orang yang bertanggungjawab untuk menghasilkan kualitas suara yang baik, termasuk pemilihan musik. Dalam video pembelajaran sound sangat berperan karena pesan pembelajaran didominasi oleh visual dan suara.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dari keenam jenis kemampuan tersebut, tidak selamanya harus terdiri dari

orang berbeda tetapi sangat dimungkinkan seseorang memiliki lebih dari satu kemampuan atau keterampilan.

h. Petunjuk Pengembangan Video Pembelajaran

Video pembelajaran dapat dihasilkan dari kegiatan produksi video yang menghasilkan gambar bergerak (*motion picture*) baik dalam format video dengan format kaset pita magnetik analog maupun digital atau format film dengan bahan seluloid. Secara garis besar terdapat tiga kegiatan utama, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pra produksi adalah kegiatan-kegiatan awal sebelum kegiatan inti berupa pengambilan gambar. Produk dari kegiatan pra produksi ini akan menghasilkan naskah yang siap sebagai pedoman untuk semua pihak yaitu pemain, sutradara, editor, kameramen, pencatat adegan, produser dan *crew* lainnya yang terlibat dalam pembuatan film. Dalam kegiatan pengeditan video keberadaan naskah mutlak diperlukan terutama untuk film-film yang terprogram.



Gambar 1. Bagan Prosedur Pengembangan Video (Achsana, 2010)

Dalam kegiatan produksi dilakukan proses pengambilan gambar, perekaman gambar dengan menggunakan kamera yang sering disebut syuting video. Kegiatan lain diantaranya perekaman suara, pengambilan/perekaman obyek yang dibutuhkan. Kegiatan akhir produksi adalah proses *editing* video yaitu proses penyusunan gambar hasil *shooting* disesuaikan dengan naskah. Dalam kegiatan *shooting* beberapa hal teknis yang terlibat diantaranya adalah penguasaan kamera, pengaturan pencahayaan, pengaturan suara dan editing.

Menurut Achsan (2010), terdapat beberapa langkah dalam pengembangan video, yaitu :

1) Membuat Garis Besar Program Media (GBPM)

Dalam kegiatan ini berisi identifikasi terhadap program. Melalui identifikasi program tersebut maka ditentukan : judul, sasaran, tujuan, dan pokok-pokok materi yang akan dituangkan.

Dalam pra produksi sebelum kegiatan penulisan naskah dilakukan terlebih dahulu dilakukan identifikasi program juga merupakan kelanjutan dari beberapa analisa yang dilakukan terhadap kegiatan produksi video yaitu identifikasi kebutuhan materi.

- a) Judul program berisi tentang judul/tema program yang dirumuskan dengan kalimat yang singkat, padat, menarik.
- b) Tujuan kompetensi dirumuskan dengan jelas pada rumusan ini perlu dituliskan tujuan umum yang ingin dicapai oleh sasaran setelah mengikuti program ini.

- c) Pokok Bahasan : penulisan pokok bahasan dilakukan terutama program video yang dibuat berupa video pembelajaran yang secara langsung mengacu pada kurikulum yang sudah ada. Jika video yang dibuat adalah film pendidikan penulisan pokok bahasan dapat dituliskan atau tidak.
- d) Sub pokok bahasan : penulisan sub pokok bahasan ini juga dilakukan terutama program video yang dibuat berupa video pembelajaran secara langsung mengacu pada kurikulum yang sudah ada.
- e) Sasaran adalah : sasaran / *Target Audience* yang menjadi sasaran utama program ini. Dalam penulisannya mesti dituliskan secara jelas untuk siapa misalnya untuk siswa SMK.
- f) Tujuan Khusus/Industri : apabila program video yang dibuat diambil dari kurikulum maka tujuan atau indikator yang diharapkan perlu dituliskan secara jelas.

2) Membuat *synopsis*

Pembuatan *synopsis* mempunyai tujuan untuk mempermudah pembuat video menuangkan konsepnya, mempertimbangkan kesesuaian gagasan dengan tujuan yang ingin dicapai dan menentukan persetujuannya. Dalam istilah yang lebih sederhana *synopsis* dapat diartikan sebagai ringkasan cerita. Konsep *synopsis* sering digunakan untuk kegiatan seni yang lain, misalnya dongeng, cerita bersambung, komik, pementasan teater, novel, media audio, media *slide* dan sebagainya. Pada dasarnya konsep *synopsis* untuk

film/video hampir sama dengan kalimat yang panjang tetapi cukup beberapa kalimat saja, namun tercakup di dalamnya : tema, *event* dan alur yang dikemas dengan kalimat sederhana dan mudah dipahami.

3) Membuat *Treatment*

Treatment berbeda dengan *synopsis*, *treatment* memberikan uraian yang lebih ringkas secara *deskriptif* (bukan tematis) tentang bagaimana suatu episode cerita atau rangkaian peristiwa pembelajaran nantinya akan digarap. Kalau pada *synopsis* penulisannya dibuat sedemikian singkat, akan tetapi dalam *treatment* semua alur cerita yang akan ada dalam video tersebut diuraikan dari awal kemunculan gambar sampai program berakhir diuraikan secara *deskriptif*. Secara sederhana, penulisan *treatment* sama dengan kita menceritakan kembali pengalaman menonton film kepada orang lain dimana kita bercerita tentang bagaimana kronologis jalan cerita film tersebut. Namun demikian dalam pembuatan *storyboard* belum menggunakan istilah-istilah teknis dalam teknik video penggunaan istilah teknis baru dilakukan pada pembuatan *shooting scripe*.

4) Membuat *skrip* atau naskah program

Keterangan-keterangan yang didapat dari *storyboard* tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk *skrip* atau naskah program menurut tata urutan yang dianggap sudah benar. Dalam pembuatan program video, *skrip* atau pembuatan naskah program ini merupakan daftar rangkaian peristiwa yang akan dipaparkan gambar demi

gambar dan penuturan demi penuturan menuju tujuan perilaku belajar yang ingin dicapai. Format penulisan skrip untuk program film dan video pada prinsipnya sama, yaitu dalam bentuk halaman berkolom dua, sebelah kiri untuk menampilkan bentuk visualisasinya dan sebelah kanan untuk segala sesuatu yang berhubungan dengan suara termasuk dialog, narasi, musik maupun efek suara. Tujuan utama suatu skrip atau naskah program adalah sebagai peta pedoman bagi sutradara dalam mengendalikan penggarapan substansi materi kedalam suatu program.

5) Produksi

Kegiatan ini berisi pengambilan gambar (*shooting video*) rekaman sesuai dengan urutan naskah.

6) Pasca Produksi

Pasca produksi berisi kegiatan *editing*, *mixing*, dan *finalisasi* hasil video yang telah diedit sesuai dengan tuntutan naskah. Kegiatan *editing* video merupakan proses pengeditan dari hasil *shooting skrip* yang digunakan serta membuang video yang tidak digunakan. Selain itu juga pada kegiatan *editing* dilakukan pengoreksian nilai gelap terang gambar video. Kegiatan *mixing* merupakan kegiatan menggabungkan antara gambar dari video yang telah dibuat dengan audio atau suara. Penggabungan dilakukan sesuai dengan *skrip* atau naskah yang telah dibuat sebelumnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa petunjuk pengembangan video pembelajaran secara garis besar terdapat 3 kegiatan utama yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

4. Mata Pelajaran Muatan Lokal Membatik

a. Mata Pelajaran Muatan Lokal

Pengertian muatan lokal menurut Hamid Syarif (1995:21), menyebut muatan lokal sebagai mata pelajaran tambahan sebagai satu kesatuan program pengajaran jenjang tertentu yang isinya disesuaikan dengan keadaan lingkungan atau kebutuhan, akan tetapi tidak boleh mengurangi materi pelajaran inti. Sedangkan menurut Ibrahim dan Karyadi (1990:30), mengatakan bahwa muatan lokal adalah pengembangan bahan mata pelajaran yang materinya berupa benda-benda makhluk hidup, kejadian alam atau peristiwa, dan budaya yang ada dalam lingkungan geografis tertentu.

Berdasarkan pengertian muatan lokal menurut para ahli di atas muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah termasuk keunggulan daerah, yang materinya tidak dapat dikelompokkan dalam mata pelajaran yang ada.

SMK Negeri 1 Pengasih memiliki beberapa mata pelajaran dan berbagai kompetensi yang harus ditempuh oleh peserta didik, diantaranya adalah mata pelajaran muatan lokal membatik. Mata pelajaran muatan lokal membatik adalah salah satu materi pembelajaran yang terdapat dalam jurusan busana butik di SMK Negeri 1 Pengasih.

Mata pelajaran muatan lokal membatik diajarkan pada siswa kelas XI busana butik pada semester 1 dan 2 dengan alokasi waktu 3 jam/minggu (1 jam = 45 menit). Adapun standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan diteliti dalam skripsi ini adalah standar kompetensi menginterpretasikan konsep seni batik dan mengekspresikan dalam bentuk ragam hias/corak pada kain lenan rumah tangga/ busana, untuk lebih jelasnya dapat diperlihatkan pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Muatan Lokal Membatik

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Menginterpretasikan konsep seni batik dan mengekspresikan dalam bentuk ragam hias/corak pada kain lenan rumah tangga/ busana	1. Menyiapkan tempat dan alat kerja
	2. Membuat desain dan ragam hias untuk kain jumputan
	3. Memindahkan ragam hias pada kain
	4. Menyiapkan bahan utama dan bahan pembantu pembuatan jumputan
	5. Pembuatan jumputan pada benda lenan rumah tangga / busana
	6. Pewarnaan kain jumputan
	7. Pelepasan ikatan kain jumputan
	8. Mengemas kain jumputan
	9. Menyimpan kain jumputan

Sumber : Silabus SMK Negeri 1 Pengasih (2011)

Adapun tujuan pembelajaran dalam pembuatan batik jumputan ini melatih siswa untuk dapat :

- 1) Menjelaskan pengertian batik jumputan
- 2) Menyebutkan alat dan bahan yang digunakan untuk pembuatan batik jumputan
- 3) Mempraktikkan proses pembuatan batik jumputan dengan benar sesuai dengan langkah kerja.

b. Batik Jumputan

1) Pengertian Jumputan

Batik jumputan ada diberbagai daerah di Indonesia.

Menurut Joko Dwi Handoyo (2008:19) nama jumputan berasal dari kata "jumput", kata ini mempunyai makna berhubungan dengan cara pembuatan kain yang dicomot (ditarik) atau dijumput (dalam bahasa jawa). Kain jumputan dibuat dengan cara kain putih ditarik atau dijumput yang kemudian diikat dengan tali kemudian dicelup. Tali yang dipilih yang tidak dapat menyerap warna misalnya karet, benang jeans, dan benang yang berlapis lilin.

Berdasarkan pendapat di atas, jumputan mempunyai pengertian bahwa jumputan berasal dari kata jumput (dalam bahasa jawa) yang ditarik dan diikat agar pada saat pencelupan pewarna tidak meresap kedalam kain.

Alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan kain jumputan adalah (Joko Dwi Handoyo, 2008:20):

- a) Sabun cuci cair, digunakan untuk memcuci kain setelah dilakukan pewarnaan.
- b) Tali karet atau benang jeans, untuk mengikat kain agar warna tidak tembus pada kain yang dililit tali.
- c) Botol, digunakan untuk menyimpan pewarna yang sudah cair setelah proses pewarnaan berlangsung agar pewarna dapat digunakan kembali.
- d) Ubar (pewarna) bubuk atau cair, untuk memberikan warna pada kain.

- e) Sarung tangan karet, digunakan agar tangan tidak terkena zat warna.
- f) Setrika, untuk menyeterika kain setelah dilakukan pencucian setelah pewarnaan.
- g) Kain
- h) Bak celup , digunakan untuk memberi warna kain.
- i) Ember, digunakan untuk membasahi dan membilas kain.
- j) Gawangan, digunakan untuk menjemur atau membentangkan kain yang sudah selesai di warnai dan di cuci.
- k) Saringan, berfungsi untuk meniriskan kain yang telah diberi warna.
- l) Celemek, digunakan untuk menghindarkan pakaian terkena zat warna.

Berdasarkan pendapat di atas proses pembuatan batik jumputan menggunakan alat dan bahan seperti sabun cair, tali karet/benang, botol, pewarna, sarung tangan, kain, bak celup, ember, gawangan, saringan dan celemek.

2) Proses Pembuatan Batik Jumputan

Menurut Joko Dwi Handoyo (2008:23) Pembuatan batik jumputan dilakukan melalui beberapa proses yaitu :

Untuk membuat suatu batik jumputan diperlukan langkah-langkah sebagai berikut :

a) Membuat Pola atau desain

Membuat rancangan pola pada kertas, bisa juga dilakukan langsung pada kain. Setelah desain atau rancangan motif dibuat dipindahkan motif kain mori menggunakan pensil 3B atau 4B. untuk lebih mudahnya bisa menggunakan meja kaca dengan sinar lampu dibagian bawah meja pola akan terlihat jelas menembus kain yang akan kita buat pola.

b) Mengutip desain pada kain

Mengutip desain pada kain yaitu mengutip desain atau pola yang sudah ada pada kain yang akan digunakan untuk pembuatan kain jumputan agar lebih mudah pada saat proses pengikatan.

c) Pengikatan kain

Pengikatan kain yaitu pengikatan yang dilakukan sebelum dilakukan pewarnaan sesuai dengan desain atau pola yang sudah ada menggunakan tali karet, tali berlilin atau benang jeans yang dimaksudkan agar warna tidak dapat masuk pada bagian yang sudah tertutup oleh karet tersebut.

Untuk motif tritik dilakukan penjelujuran terlebih dahulu pada pola kemudian tarik dan ikat dengan kencang supaya zat warna tidak dapat masuk pada bagian yang sudah diikat dengan kencang.

d) Pengaturan warna

Warna dapat mempengaruhi hasil desain. Penggunaan warna lebih dari satu lebih rumit dalam pengerjaannya. Pewarnaan dimulai dari warna yang paling terang. Warna gelap digunakan pada tahap paling akhir. Untuk menghasilkan warna muda digunakan pewarna yang encer sedangkan untuk pewarna yang tua digunakan pewarna yang pekat dan kental. Pewarna yang digunakan adalah zat warna naphthol dan indigosol.

e) Proses Pewarnaan

Proses pewarnaan adalah memberikan pewarna pada kain yang sudah diikat dengan cara sebagai berikut :

- (1) Masukkan kain pada air bersih untuk dibahasi
- (2) Tiriskan diatas saringan supaya air benar-benar tiris
- (3) Setelah itu masukkan kain pada zat warna yang telah ditentukan
- (4) Kemudian tiriskan kembali
- (5) Setelah itu masukkan kembali pada garam diasol
- (6) Kemudian tiriskan kembali

f) Proses pencucian kain

Proses pencucian kain dilakukan setelah proses pewarnaan. Pertama-tama tiriskan kain setelah dilakukan pewarnaan kemudian bilas kain sampai bersih, kemudian tiriskan kembali pada gawangan untuk diangin-anginkan hingga kain kering.

g) Proses pelepasan ikatan

Proses pelepasan ikatan dilakukan setelah kain benar-benar kering agar kain tidak rusak. Karena jika dilakukan pelepasan pada kondisi basah maka akan merusak serat kain sehingga dilakukan setelah kering atau setengah kering. Pelepasan ikatan pada kain dilakukan dengan cara menarik sekeliling bagian yang diikat atau menggunakan pendedel.

Berdasarkan pendapat di atas, proses pembuatan batik jumputan meliputi membuat desain, mengutip desain, mengikat kain, mengatur warna, proses pewarnaan, proses pencucian kain, proses pelepasan ikatan.

5. Model Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Penelitian Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur penelitian pengembangan oleh Tim Puslitjaknov (2008), peneliti menyebutkan sifat-sifat komponen pada setiap tahapan dalam pengembangan, menjelaskan secara analitis fungsi komponen dalam setiap tahapan pengembangan produk, dan menjelaskan hubungan antara komponen dalam sistem. Sebagai contoh prosedur pengembangan yang dilakukan Borg dan Gall (1983) dalam tim Puslitjaknov (2008), mengembangkan pembelajaran mini (*mini course*) melalui 10 langkah :

- 1) Melakukan penelitian pendahuluan (*prasurvei*) untuk mengumpulkan informasi (kajian pustaka, pengamatan kelas), identifikasi permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran, dan merangkum permasalahan
- 2) Melakukan perencanaan (identifikasi dan definisi keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji ahli atau ujicoba pada skala kecil, atau *expert judgement*)
- 3) Mengembangkan jenis/bentuk produk awal meliputi : penyiapan materi pembelajaran, penyusunan buku pegangan, dan perangkat evaluasi
- 4) Melakukan uji coba lapangan tahap awal, pengumpulan informasi/data dengan menggunakan observasi, wawancara, atau kuesioner dan dilanjutkan analisis data

- 5) Melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan masukan dan saran dari hasil uji lapangan awal
- 6) Tes/penilaian prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran
- 7) Melakukan revisi terhadap produk operasional, berdasarkan masukan dan saran hasil uji lapangan utama
- 8) Melakukan uji lapangan operasional, data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner
- 9) Melakukan revisi terhadap produk akhir, berdasarkan saran dalam uji coba lapangan
- 10) Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk, melaporkan dan menyebarluaskan produk.

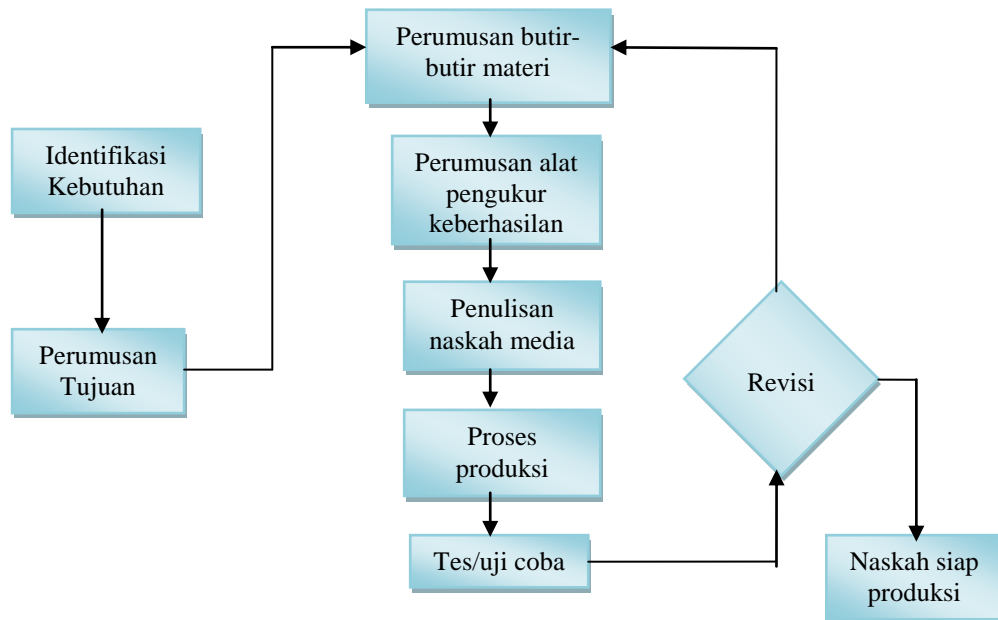
Prosedur penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall dalam Tim Puslitjaknov (2008), dapat dilakukan dengan lebih sederhana melibatkan 5 langkah utama :

- 1) Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan
- 2) Mengembangkan produk awal
- 3) Validasi ahli dan revisi
- 4) Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk
- 5) Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir

Menurut Arif Sadiman (2003:98) bila akan membuat sebuah program model media pembelajaran maka diharapkan dapat melakukannya dengan persiapan dan perencanaan dengan teliti. Maka urutan persiapan dan perencanaan dalam pengembangan media pembelajaran dapat diutarakan sebagai berikut :

- 1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
- 2) Merumuskan tujuan instruksional.
- 3) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
- 4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
- 5) Menulis naskah media
- 6) Mengadakan tes dan revisi.

Model pengembangan media pembelajaran tersebut dapat digambarkan dalam diagram *flowchart* sebagai berikut :



**Gambar 2. Flowchart Pengembangan Media Pembelajaran
(Arif Sadiman, 2003:98)**

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pengembangan media pembelajaran meliputi melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian Dewi Nastiti Handayani (2012) yang berjudul *"Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Membatik di SMP Negeri 1 Pleret"* menunjukkan bahwa media video efektif dan layak 100% digunakan dalam proses

pembelajaran, dan dikategorikan sangat menarik sebesar 53,1%, untuk kategori menarik sebesar 46,9%

2. Penelitian Fitri Kurnia Siska Wulansari (2009) yang berjudul *"Pengembangan Video Pembelajaran Pengolahan Roti Manis Substitusi Laabu Kuning pada Mata Diklat Pengolahan Kue dan Roti di SMK Negeri 6 Yogyakarta Tahun Ajaran 2007/2008"* menunjukkan bahwa penilaian uji coba kelayakan video oleh peserta diklat, kategori sangat layak sebesar 31,43%, kategori layak 60%, dan kategori tidak layak sebesar 8,57%. Dan berdasarkan SPSS hasil uji coba video tersebut dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Penelitian Sylvia Septiani (2013) yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Proses Pembuatan Kain Jumputan pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Membatik Kelas XI Busana Butik di SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo" berdasarkan penilaian dari ahli materi diperoleh hasil S sebesar 39,3 dan berdasarkan penilaian dari ahli media diperoleh hasil S sebesar 38,6 sehingga video pembelajaran ini termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat di uji cobakan pada uji kelayakan kelompok kecil. Dari uji kelayakan kelompok kecil diperoleh hasil nilai S sebesar 70,5 sehingga termasuk dalam kategori Sangat Layak dan dapat digunakan untuk diujikan kepada 31 siswa kelas XI Busana Butik. Selanjutnya kelayakan video pembelajaran berdasarkan pendapat siswa terhadap video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan diperoleh hasil nilai S sebesar 67,4

sehingga video pembelajaran menurut pendapat siswa termasuk dalam kategori sangat layak dan sesuai untuk digunakan sebagai bahan ajar di SMK Negeri 1 Pengasih.

Dalam penelitian ini maka peneliti mengembangkan media video pembelajaran untuk mata pelajaran muatan lokal membuat batik di SMK Negeri 1 Pengasih.

Tabel 2. Penelitian yang relevan

No	Uraian Penelitian		Dewi Nastiti	Fitri Kurnia	Sylvia
1.	Tujuan penelitian	Kelayakan Prestasi Siswa Kompetensi	√	√	√
2.	Mata Pelajaran	Muatan lokal membuat batik Pengolahan roti dan kue	√	√	√
3.	Tempat Penelitian	SMK SMA SMP SD SLB SD	√	√	√
4.	Instrumen	Wawancara Angket Test Dokumentasi Observasi	√	√	√
5.	Analisis Data	Deskriptif kuantitatif Deskriptif kualitatif T-test Uji hipotesis	√	√	√
6.	Hasil	Layak Sangat layak Tidak layak	√	√	√
7.	Kategori	Tidak menarik Menarik Sangat menarik	√	√	√

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, video pembelajaran terbukti sangat layak digunakan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, bisa dipelajari secara mandiri dan dapat diputar secara berulang-ulang.

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan anak didik dalam lingkungan yang membutuhkan komponen-komponen pembelajaran yang saling mendukung demi mencapai tujuan pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran tersebut meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, pendidik atau guru, peserta didik atau siswa, metode pembelajaran, media pembelajaran, situasi atau lingkungan, dan evaluasi.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Pengasih Kulon Progo merupakan salah satu sekolah kejuruan yang membuka beberapa jurusan salah satu diantaranya adalah Jurusan Busana Butik yang membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten dalam bidang busana. Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Membatik di SMK Negeri 1 Pengasih pembelajaran menggunakan metode ceramah dan demonstrasi sehingga siswa kurang jelas dalam menerima materi, kurangnya kesiapan guru dalam menyiapkan perangkat pembelajaran, seperti LCD dan monitor yang kurang dimanfaatkan oleh guru sehingga pembelajaran dengan metode ceramah kurang menarik perhatian siswa. Selain itu penyediaan fasilitas penunjang mata pelajaran muatan lokal membatik di SMK Negeri 1 Pengasih sangat kurang seperti

tersedianya alat dan bahan yang terbatas pada saat praktik, buku membatik dipergustakaan yang belum mencakup semua materi, sehingga perlu ditambahkan sumber belajar membatik bagi siswa.

Pemecahan dari berbagai permasalahan di atas dapat dilakukan dengan mengembangkan video pembelajaran. Perangkat pembelajaran di SMK Negeri 1 Pengasih untuk media video sudah tersedia seperti LCD, monitor dan *sound*, tetapi media video pembelajaran pembuatan batik jumputan belum pernah digunakan pada proses pembelajaran. Video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi tentang pesan-pesan pembelajaran batik jumputan materi dan proses pembuatan batik jumputan. Oleh karena itu, video pembelajaran merupakan salah satu media yang sesuai untuk menampilkan langkah-langkah atau proses pembuatan batik jumputan. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak yang mampu menarik perhatian peserta didik dan dapat memotivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Video pembelajaran juga memiliki keunggulan diantaranya adalah ukuran tampilan yang sangat fleksibel, kaya akan informasi dan langsung sampai hadapan siswa secara langsung, dan dapat diputar secara berulang-ulang.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas maka pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan kelas XI Busana Butik di SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo ?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan kelas XI Busana Butik di SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo ?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Menurut Sugiyono (2006:407) penelitian dan pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif berupa material pembelajaran, media, strategi pembelajaran untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori. Produk-produk yang dihasilkan dalam pengembangan antara lain materi-materi pelatihan untuk guru, materi pembelajaran untuk siswa, media pembelajaran untuk memudahkan belajar, dan lain-lain.

Menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2006:12) yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah *"a process used develop and validate educational product"* . Selain untuk mengembangkan dan memvalidasi hasil-hasil pendidikan, *Research and Development* juga bertujuan untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru melalui *"basic Research"*, atau untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang bersifat praktis melalui *"applied research"*, yang digunakan untuk meningkatkan praktik-praktik pendidikan.

Berdasarkan pendapat di atas pengembangan merupakan dasar mengembangkan produk yang dihasilkan. Model pengembangan dapat juga berupa prosedural, model konseptual dan model teoritik. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual

adalah model yang bersifat analitis, yang menyebutkan komponen-komponen produk, menganalisa komponen secara rinci dan menunjukkan hubungan antara komponen yang dikembangkan.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan procedural karena dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai yaitu untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan. Dimana untuk mencapai tujuan tersebut harus melalui langkah-langkah tertentu.

Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk media video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan. Sebagai landasan pengembangan media video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall dalam Tim Puslitjaknov (2008) yang menyarankan penggunaan prosedur penelitian pengembangan terdiri atas lima langkah yaitu :

1. Analisa Kebutuhan
2. Membuat Produk Awal
3. Validasi dan revisi
4. Uji coba kelompok kecil dan revisi
5. Uji coba lapangan dan produk akhir

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Pengasih yang beralamatkan di Jl. Kawija 11 Pengasih Kulon Progo. Sedangkan pengambilan gambar atau proses produksi video pembuatan batik jumputan dilakukan di LPK Arimbi yang bertempat di Pasar Seni Gabusan Bantul.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian disesuaikan dengan jadwal pembelajaran muatan lokal membatik pada materi pembuatan batik jumputan. Adapun susunan waktu yang dibutuhkan dalam penelitian ini diantaranya : penyusunan proposal penelitian dimulai pada bulan September-Desember 2012, pembuatan media pembelajaran dimulai pada bulan Desember 2012 – Maret 2013, data penelitian diambil pada bulan April 2013, dan pembahasan hasil penelitian pada bulan Mei 2013.

3. Subyek Penelitian

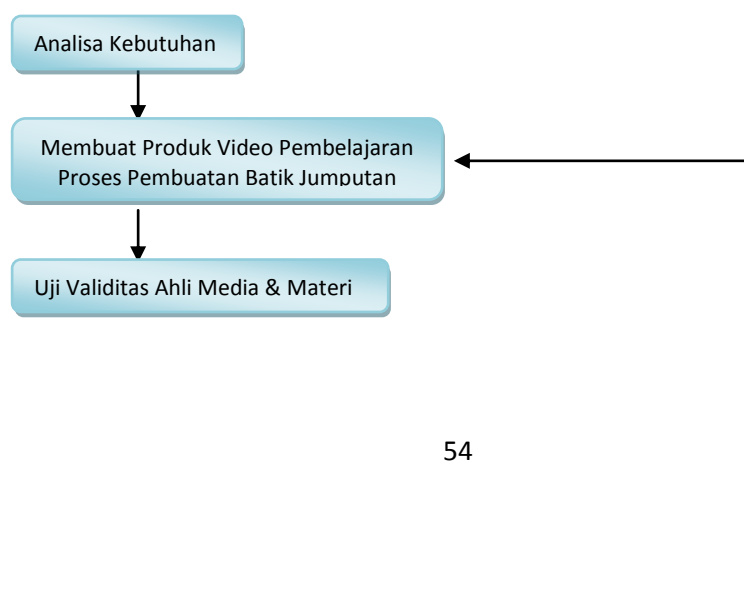
Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo yang berjumlah 31 siswa.

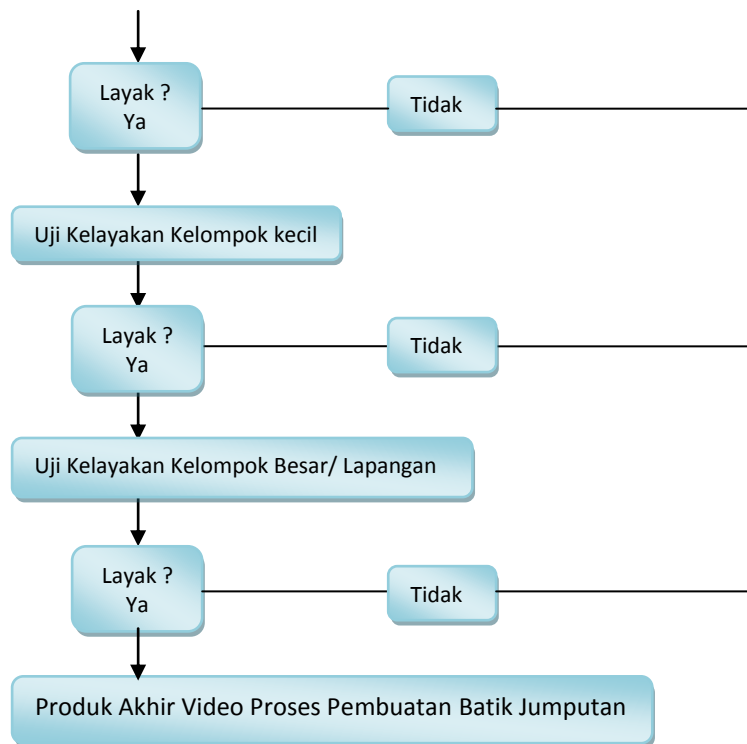
4. Obyek Penelitian

Obyek penelitian yang digunakan adalah video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan yang disimpan dalam CD atau file komputer.

C. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan menurut Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi (Puslitjaknov). Proses pengembangan digambarkan pada bagan 3 sebagai berikut :





Gambar 3. Bagan Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumputan.

Keterangan :

1. Analisa Kebutuhan merupakan kegiatan studi pendahuluan atau sering disebut kegiatan penelitian sebelum dilakukan pengembangan uji coba produk. Kegiatan yang dilakukan antara lain mengumpulkan informasi tentang materi yang harus ada dalam media pembelajaran berdasarkan standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD) dan indikator sehingga tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta berkonsultasi dengan guru mata pelajaran.
2. Membuat Produk Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumputan dari mengumpulkan materi yang dibutuhkan dalam membuat produk video pembelajaran, mengembangkan video

pembelajaran, mengemas produk awal video pembelajaran kedalam CD.

3. Uji validitas ahli yaitu diambil dari ahli materi dipilih 3 orang ahli materi dan 3 orang ahli media. Kemudian diperbaiki dan disempurnakan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media.
4. Uji kelayakan kelompok kecil dilakukan pada siswa sebanyak 10 orang.
5. Uji kelayakan kelompok besar atau uji lapangan dilakukan pada siswa kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo, sebanyak 31 orang.
6. Setelah menganalisa hasil uji kelayakan pada siswa dan melakukan revisi produk maka dapat diperoleh produk akhir video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan.

D. Desain Uji Coba

Produk pengembangan diuji kelayakannya melalui 3 tahapan yaitu melalui 1) Ahli media dan ahli materi yang dipilih berdasarkan kompetensi sesuai dengan produk video yang akan diuji kelayakannya. Uji kelayakan pertama dimaksudkan untuk validasi ahli; 2) Uji kelayakan kelompok kecil, diujikan pada 10 siswa kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo; 3) Uji kelayakan kelompok besar atau uji lapangan yang dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa tentang produk yang sudah dihasilkan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket. Menurut Suharsimi Arikunto (2006 : 128) angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberi respon sesuai dengan permintaan pengguna.

Menurut cara menjawabnya bentuk angket ada 2 yaitu angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka adalah responden diberikan kesempatan untuk menjawab menggunakan kalimatnya sendiri, sedangkan angket tertutup adalah responden hanya memilih jawaban yang sudah disediakan didalam angket, yang termasuk didalam angket tertutup adalah pilihan ganda, isian, *checklist*, *rating scale*.

Penelitian ini menggunakan kombinasi antara angket terbuka dan angket tertutup yang pada bagian belakang angket disertai kolom untuk saran. Teknik ini dipilih karena responden adalah ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran muatan lokal membatik, dan peserta didik kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo.

F. Pembuatan Video Pembelajaran

1. Pra Produksi

Tahap pra produksi meliputi a) Identifikasi program; b) Membuat *synopsis* yang berisi tentang gambaran secara ringkas atau ringkasan cerita tentang video pembelajaran proses pembuatan kain jumputan; c) Membuat *treatment* yaitu membuat uraian ringkas

secara deskriptif yang berisi alur cerita yang akan ada dalam video dari awal kemunculan gambar sampai program berakhir; d) Membuat *skrip* atau naskah yang berisikan tentang rangkaian peristiwa yang akan dipaparkan dalam bentuk visualisasi dan dialog, narasi maupun efek suara yang ada didalam video pembelajaran tersebut.

2. Produksi

Pada tahap produksi meliputi kegiatan yang berisi tentang pengambilan gambar (*shooting video*) rekaman suara, sesuai dengan tuntutan naskah yang telah dibuat sebelumnya.

3. Pasca Produksi

Pada kegiatan akhir yaitu pasca produksi berisi tentang kegiatan *editing*, *mixing*, dan *finalisasi* hasil video yang telah diedit sesuai dengan tuntutan naskah.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2006:160). Instrumen dikembangkan dengan menggunakan *skala likert* dengan 4 skala. Skor terendah diberi angka 1 dan skor tertinggi diberi skor 4 (Sugiyono, 2010:312). Selanjutnya Sugiyono (2010: 148) menjelaskan bahwa

instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Menurut beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa instrumen harus dibuat sebagai alat atau fasilitas yang digunakan dalam pengumpulan data, instrumen menggunakan *skala likert* dengan 4 skala.

Kisi-kisi instrumen kelayakan terdiri dari aspek yang diteliti dari indikator, sub indikator dan no item soal. Kisi-kisi untuk validasi setiap ahli berbeda-beda. Untuk ahli materi dan responden item soal terdiri dari 10 butir soal. Skor setiap butir tanggapan yang diperoleh dapat dikonversikan menjadi nilai untuk mengetahui kategori setiap butir tanggapan/ rata-rata secara keseluruhan terhadap video pembelajaran hasil pengembangan.

1. Instrumen kelayakan video pembelajaran ditinjau dari media pembelajaran

Instrumen yang digunakan untuk ahli media pembelajaran berupa kuesioner atau angket tertutup yaitu angket yang berisikan tentang pertanyaan yang mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia. Angket untuk ahli media berisikan tentang kesesuaian video pembelajaran dilihat dari aspek kaidah, aspek tata laksana dan aspek pembuatan naskah (Achsani, 2010). Kisi-kisi instrumen untuk ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran ditinjau dari Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	No. Butir
1.	Kaidah	a. Tujuan b. Karakteristik c. Kriteria	1) Memperjelas dan mempermudah keterbatasan waktu dan ruang 2) Digunakan secara tepat 1) Kejelasan pesan dan berdiri sendiri 2) Kemudahan penggunaan 3) Representasi isi 4) Visualisasi dengan multimedia 5) Digunakan secara klasikal 1) Tipe materi 2) Durasi waktu 3) Format sajian video 4) Ketentuan teknis 5) Musik dan sound effect	1,2,4,5,6
2.	Tata Laksana	a. Sasaran program b. Ketepatan tujuan c. Materi program		3
3.	Pembuatan	a. Unsur suara b. Unsur visual c. Format	1) Suara pelaku 2) Suara musik 3) Suara sound effect 1) Animasi 2) Gambar 3) Format naskah dan penyajian	7-10

		naskah		
--	--	--------	--	--

Sumber : Achsan (2010)

2. Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran Ditinjau dari Materi

Instrumen untuk ahli materi berupa kuesioner atau angket tertutup yaitu angket yang berisikan pertanyaan yang mengharap responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang tersedia. Angket untuk ahli materi berisikan kesesuaian media pembelajaran dilihat dari relevansi materi. Kisi-kisi instrumen ditinjau dari kelayakan materi.

Tabel 4. Kisi-kisi instrumen kelayakan program ditinjau dari materi

No	Aspek	Indikator	No. butir
1.	Relevansi materi	a. Ketepatan isi materi	1
		b. Keurutan materi	2
		c. Ketepatan tujuan	3
		d. Tingkat kesulitan	4
		e. Relevansi kompetensi dan materi	5
		f. Kelengkapan materi	6
		g. Kemudahan aplikasi	7
		h. Kejelasan materi	8
		i. Kesesuaian dengan situasi siswa	9
		j. Kedalaman materi	10

Sumber : Silabus SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo (2011)

3. Instrumen video pembelajaran ditinjau dari pendapat siswa.

Instrumen untuk siswa berupa kuesioner atau angket tertutup yaitu angket yang berisikan pertanyaan yang mengharap responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang tersedia. Angket untuk siswa berisikan kesesuaian media pembelajaran dilihat dari aspek materi, manfaat dan aspek media pembelajaran, luaran (*output*) yang diharapkan, (Achsan, 2010).

Tabel 5. Kisi-kisi instrumen video pembelajaran ditinjau dari pendapat siswa

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Materi	a. Ketepatan isi materi b. Ketepatan tujuan c. Relevansi kompetensi d. Kelengkapan materi e. Keurutan materi f. Kejelasan materi g. Tingkat kesulitan h. Kedalaman materi i. Kemudahan aplikasi j. Kesesuaian situasi siswa	1-8
2.	Media pembelajaran	a. Memperjelas dan mempermudah b. Keterbatasan waktu dan ruang c. Motivasi dan gairah belajar d. Kejelasan pesan e. Kemudahan penggunaan f. Digunakan secara klasikal g. Tipe materi h. Durasi waktu i. Sasaran program j. Ketepatan tujuan k. Materi program	9-20

		l. Suara pelaku m. Suara musik n. Suara <i>sound effect</i> o. Animasi p. Gambar sistematika	
--	--	--	--

Sumber : Achsan (2010) dan Silabus SMK Negeri 1 Pengasih (2011)

H. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen Suharsimi Arikunto (2002: 144). Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran validitas yang dimaksud. Hal ini sejalan dengan pendapat Sutrisno Hadi (1997:18) bahwa instrumen dikatakan valid apabila mempunyai unsur kejituan dan kejelian. Jitu artinya instrumen tersebut dapat memberi fungsi sebagaimana mestinya dan teliti apabila instrumen tersebut memberikan hasil yang sesuai dengan besar kecilnya gejala atau sebagaimana gejala itu diukur. Menurut Sugiyono (2010:352) untuk menguji validitas suatu instrumen dilakukan dengan kontruks yaitu dengan dikonsultasikan kepada para ahli, dalam hal ini dosen ahli materi dan ahli media, selanjutnya dilakukan uji kelayakan pada sampel dimana populasi tersebut diambil.

Sesuai dengan jenis penelitian yang digunakan, maka untuk mengetahui validitas instrumen dari penelitian ini adalah dengan menggunakan *construk validity* (validitas konstruk). Cara yang dilakukan adalah dengan meminta penilaian kepada para ahli (*expert judgement*) yang memiliki keahlian tentang materi yang akan diuji. Hasil dari penilaian ahli tersebut kemudian dijadikan acuan untuk menyempurnakan instrumen hingga mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Jumlah tenaga ahli minimal tiga orang (Sugiyono, 2010:352). Setelah pengujian dari ahli selesai, maka dilakukan uji kelayakan pada siswa SMK Negeri 1 Pengasih.

Untuk mengetahui validitas instrumen pada penelitian ini digunakan rumus korelasi *product moment* yaitu :

$$r_{xy} = \frac{n\sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{n\sum x_i^2 - (\sum x_i)^2} (n\sum y_i^2 - (\sum y_i)^2)}$$

Keterangan :

r_{xy} : Kolerasi *Product Moment*

n : Jumlah Subyek

$\sum x_i$: Jumlah x

$\sum y_i$: Jumlah y

$\sum x_i y_i$: Jumlah hasil kali x dan y yang berpasangan

(Sugiyono, 2010:228)

Kriteria pengujian suatu butir dikatakan sah apabila kolerasi *product moment* (r_{xy}) berharga positif dan lebih besar dari harga tabel.

Pada penelitian ini uji validitas dilakukan dengan bantuan komputer program statistika SPSS 16.

Uji validitas yang diperoleh dari perhitungan harga kritik *product moment* untuk n=31 diperoleh r Tabel 0,355 untuk instrumen dikatakan valid apabila harga r xy hitung > 0,355 dengan demikian pula sebaliknya, apabila harga r xy < 0,355 maka butir soal tersebut dinyatakan tidak valid atau gugur.

Instrumen dikatakan reliabel jika mampu menghasilkan ukuran yang relatif tetap meskipun dilakukan berulang kali. Dalam penelitian ini instrumen diuji reliabilitasnya dengan menggunakan uji koefisien *Alfa Cronbach* (Sugiyono, 2010:365).

Menurut Sugiyono, pengujian reliabilitas dengan teknik *Alfa Cronbach* menggunakan rumus sebagai berikut :

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{1 - \sum S_i^2}{S_i^2} \right\}$$

Keterangan :

- r_i : reliabilitas
- k : mean kuadrat antara subyek
- $\sum S_i^2$: mean kuadrat kesalahan
- S_i^2 : total variansi

Nilai koefisien *Alfa Cronbach* yang sah apa bila $r_{hitung} \geq 0,3$.

Pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien menurut Sugiyono (2010:365), dijelaskan pada tabel 6 tentang pedoman interpretasi koefisien *Alfa Cronbach*.

Tabel 6. Pedoman Interpretasi Koefisien *Alfa Cronbach*

Interval Koefisien	Tingkat Ungan
--------------------	---------------

0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Tinggi
0,80 – 1,000	Sangat Tinggi

Sumber : Sugiyono, 2010:365

Berdasarkan uji reliabilitas yang dilakukan dengan menggunakan program statistik SPSS 16 dengan menggunakan *Alfa Cronbach*, diperoleh nilai reliabilitasnya sebesar 0,754 dari hasil uji kelayakan para peserta didik. Hal ini berarti instrumen penelitian ditinjau dari siswa mempunyai tingkat keandalan yang sangat kuat. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran.

I. Teknik Analisis Data

Metode atau teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif . Menurut Sugiyono (2010:21) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Untuk menentukan kategori kelayakan dari media video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan pada mata pelajaran muatan lokal membuat batik menggunakan skala pengukuran *skala likert*. Dengan skala pengukuran *skala likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel (Sugiyono, 2009:93). Agar data dapat digunakan sesuai maksud penelitian, maka data kualitatif

ditransformasikan lebih dahulu berdasarkan bobot skor yang telah ditetapkan menjadi data kuantitatif, yakni satu, dua, tiga dan empat.

Teknik analisis data dalam penelitian ini, dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Mengubah nilai menjadi skor, dengan *skala Likert* berikut :

Tidak Setuju diberi skor 1

Kurang Setuju diberi skor 2

Setuju diberi skor 3

Sangat Setuju diberi skor 4

2. Menentukan rentang skor, yaitu skor maksimum dan minimum.
3. Menentukan panjang kelas (p), yaitu rentang skor dibagi jumlah kelas.
4. Menyusun kelas interval dimulai dari skala terkecil sampai terbesar.

Tabel 7. Kriteria Kualitas Video

No.	Rentang Skor	Kategori Kualitas
1.	$(S_{min}+3P) \leq S \leq S_{max}$	Sangat Layak (SL)
2.	$(S_{min}+2P) \leq S \leq (S_{min}+3P-1)$	Layak (L)
3.	$(S_{min}+P) \leq S \leq (S_{min}+2P-1)$	Cukup Layak (CL)
4.	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$	Kurang Layak (KL)

Keterangan :

S : Skor Responden

S_{min} : Skor Terendah

S_{max} : Skor Tertinggi

P : Panjang Kelas Interval

Tabel 8. Deskripsi Penilaian

Kategori	Keterangan Penilaian
Sangat Layak	Media pembelajaran dikatakan sangat layak bila siswa sangat memahami isi materi, sangat memahami cara penggunaan media pembelajaran, dan sangat tertarik dengan media pembelajaran interaktif.
Layak	Media pembelajaran dikatakan layak bila siswa memahami isi materi, memahami cara penggunaan media pembelajaran, dan tertarik dengan media pembelajaran interaktif.
Cukup Layak	Media pembelajaran dikatakan cukup layak bila siswa cukup memahami isi materi, cukup memahami cara penggunaan media pembelajaran, dan cukup tertarik dengan media pembelajaran interaktif.
Kurang Layak	Media pembelajaran dikatakan kurang layak bila siswa kurang memahami isi materi, kurang memahami cara penggunaan media pembelajaran, dan kurang tertarik dengan media pembelajaran interaktif.

Mengetahui kelayakan melalui hasil perhitungan rata-rata dan persentase. Penggunaan persentase (*Frekuensi relative*) terhadap skor yang diperoleh dimaksudkan sebagai konversi untuk memudahkan dalam menganalisis hasil penelitian. Menurut Anas Sudijono (2006:43) data hasil jawaban dicari persentasenya adalah sebagai berikut :

$$f = \frac{p}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

f : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : Number of case (jumlah frekuensi/ banyaknya individu)

p : angka persentase

Skor penilaian atau tingkat kelayakan baik setiap aspek maupun keseluruhan terhadap video pembelajaran menggunakan rumus diatas

sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan dari validitas ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran dan uji kelayakan pada siswa agar mempermudah dalam pemberian suatu kriteria nilai bahwa video pembelajaran yang dikembangkan sudah layak atau belum untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Perencanaan dan Pengembangan Produk

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan meliputi analisis kebutuhan media dan teknis yang diperlukan pada perangkat pembuatan media. Media pembelajaran di sekolah khususnya SMK Negeri 1 Pengasih sangat membutuhkan media pada proses pembelajaran untuk memperlancar proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Karena guru masih menggunakan metode ceramah dan demonstrasi maka guru harus menjelaskan langkah-langkah yang harus dikerjakan sehingga akan memakan banyak waktu, selama pembelajaran guru hanya berpedoman pada modul sebagai media pembelajaran, hal tersebut sering kali membuat siswa tidak mengerti dengan penjelasan guru dan membuat siswa kurang bisa berkreasi karena contoh yang diberikan kurang bervariasi. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang tepat dan dapat menggambarkan proses pembuatan batik jumputan dari mulai persiapan hingga *finishing* tanpa harus menghabiskan waktu yang cukup lama, dan dapat meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar dan mempraktikkannya.

Dokumentasi dilakukan dengan cara mendokumentasikan silabus mata pelajaran muatan lokal membatik yang di dalamnya terdapat standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada mata pelajaran muatan lokal

membatik yang akan digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran nantinya.

Media yang dianggap tepat untuk menggambarkan materi pembuatan batik jumputan secara rinci adalah media video. Dengan penggunaan media pembelajaran khususnya media video mempermudah guru dalam menyampaikan materi sehingga video sangat dibutuhkan sebagai media pembelajaran audio visual yang menggabungkan suara dengan gambar sehingga akan lebih menarik perhatian siswa.

2. Membuat Produk Awal

Proses pembuatan video pembelajaran ini melalui beberapa tahapan sesuai dengan proses pengembangan yang digolongkan menjadi tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Berikut hasil dari masing-masing tahapan :

a) Pra Produksi

Dalam pra produksi tahapan meliputi identifikasi program, *synopsis, treatment*, naskah/ *skrip*

1) Membuat sinopsis

Sinopsis diperlukan untuk memberikan gambaran secara ringkas dan padat tentang tema atau pokok materi yang akan digarap. Sinopsis video proses pembuatan kain jumputan dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Sinopsis Video Pembelajaran Proses Pembuatan Kain Jumputan

No.	Sinopsis	
	Audio	Visual
1.	Instrumen gamelan	Identitas dan lama durasi pemutaran video
2.	Proses pembuatan kain jumputan	Proses pembuatan kain jumputan
3.	Pengertian jumputan	Pengertian jumputan
4.	Pengertian motif tritik dan motif jumputan	Gambar motif tritik dan motif jumputan
5.	Pengenalan alat dan bahan	Gambar alat dan bahan
6.	Proses pembuatan desain	Gambar proses pembuatan desain jumputan
7.	Proses mengutip desain	Gambar proses mengutip desain di atas kain
8.	Proses pengikatan kain	Gambar proses pengikatan kain sesuai desain
9.	Meramu warna	Gambar tentang pencampuran komposisi warna yang digunakan
10.	Proses pelarutan warna	Gambar proses melarutkan warna
11.	Proses pencelupan kain	Gambar proses pencelupan atau pewarnaan kain jumputan
12.	Proses pencucian kain	Gambar proses pencucian kain
13.	Proses pelepasan ikatan	Gambar proses pelepasan ikatan kain
14.	Proses penjemuran	Gambar proses penjemuran kain setelah diwarnai
15.	Hasil jadi kain jumputan	Memperlihatkan hasil jadi kain jumputan
16.	Instrumen gamelan	Kegunaan pembuatan video pembelajaran
17.	Instrumen gamelan	Profil peneliti, mama pembuat dan foto pembuat
18.	Instrumen gamelan	Credit title, Terima kasih kepada pihak yang telah membantu

2) Membuat perlakuan (*treatment*)

Treatment bertujuan untuk mengetahui alur proses pembuatan batik jumputan. Berikut ini adalah *treatment* yang

dilakukan meliputi, tahap pertama proses pembuatan batik jumputan menampilkan pengertian batik jumputan dan macam-macam motif kain jumputan. Tahap selanjutnya menampilkan alat dan bahan yang digunakan pada proses pembuatan batik jumputan.

Pada proses pembuatan batik jumputan pertama-tama dilakukan pembuatan desain, desain dikutip pada kain, kain diikat sesuai dengan pola yang telah dibuat pada kain menggunakan teknik jelujur dan ikat mawar. Selanjutnya, menyiapkan komposisi zat warna yang akan digunakan untuk proses pencelupan, kain dicelupkan pada zat warna yang telah dilarutkan.

Setelah dilakukan proses pewarnaan ikatan pada kain dilepas kemudian kain dicuci menggunakan air bersih lalu dijemur dengan tidak terkena sinar matahari secara langsung.

3) Membuat *Skrip/Naskah*

Skrip/ naskah video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan telah disusun menggunakan format penulisan naskah dua kolom, menentukan format sajian yaitu naratif dengan *voice over* oleh narator. *Skrip/* naskah video secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 3.

b) Produksi

Kegiatan berikutnya adalah kegiatan produksi. Kegiatan ini berisi pengambilan gambar (*shooting*) rekaman suara, sesuai dengan tutunan naskah yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan kegiatan yang meliputi :

1) Penentuan *crew* / tim produksi

Crew/ tim produksi pada pembuatan video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan ditentukan oleh peneliti, meliputi :

- | | |
|---------------------|---|
| (a) Produser | : Pandhu Harrynawan |
| (b) Sutradara | : Sylvia Septiani
Pandhu Harrynawan |
| (c) Penulis Naskah | : Sylvia Septiani |
| (d) Kameramen | : Uya
Reza Rivalda
Rizky Septian Jasega |
| (e) Artistik | : Sylvia Septiani
Danang Lintang Kalimantan |
| (f) Audioman | : Hadi Prabowo |
| (g) Editor | : Alex Yoi |
| (h) Narator | : Putri Kusuma Ningrum |
| (i) Makeup Tallent | : Putri Kusuma Ningrum
Rindang Elis Fitriyanti
Melati Cahyaningrum
Asri Rahayu |
| (j) Pemain/ Tallent | : 6 karyawati LPK Arimbi |
| (k) Setting/ Lokasi | : Pasar Seni Gabusan |

2) Rapat crew/ tim produksi

Rapat *crew*/ tim produksi yang telah dilakukan membahas tentang anggaran, pemilihan *tallent*, pencarian/ *hunting* lokasi, dan proses pengambilan gambar.

3) Penyusunan anggaran

Anggaran yang telah ditetapkan dalam produksi video pembelajaran proses pembuatan kain jumputan yaitu

(a) Sewa peralatan	: Rp. 2.800.000,-
(b) Pemain/ Tallent	: @ Rp. 50.000,- x 6 orang = Rp. 300.000,-
(c) Sewa Editor	: Rp. 500.000,-
(d) Konsumsi	: Rp. 400.000,-
(e) Transportasi	: Rp. 150.000,-
(f) Lain-lain	: Rp. 600.000,-
Total biaya	: Rp. 4.750.000,-

4) Pemilihan pemain/ Tallent

Pemain/ *tallent* dipilih oleh peneliti. Dan telah ditetapkan pemain/ *tallent* berjumlah 6 orang yang sesuai dengan bidangnya masing-masing.

5) Pencarian/ Hunting Lokasi

Berdasarkan hasil rapat *crew*/ tim produksi, lokasi ditentukan di Pasar Seni Gabusan, karena lokasi yang luas dan dengan background alam terbuka sehingga menambahkan kesan tradisional. Oleh Karena itu Pasar Seni Gabusan sangat

tepat digunakan untuk pengambilan gambar proses pembuatan kain jumputan.

6) Pengambilan Gambar/ *Shooting Video*

Pengambilan gambar/ *Shooting Video* dilaksanakan sesuai jadwal yang telah ditentukan dengan menggunakan kamera DSLR Canon 550D dan Canon EOS 600D, sedangkan untuk merekam suara menggunakan *clip on*.

c) Pasca Produksi

Sesuai dengan tutunan naskah yang telah dibuat. Pada tahap ini dilakukan kegiatan yang meliputi :

1) *Editing* (penggabungan dan pemilihan gambar)

Kegiatan *editing* video tidak menemui kesulitan yang cukup berarti karena dibantu oleh *editor* dengan peralatan yang memadai. Hasil *editing* siap divalidasi oleh para ahli, dan hasil editing dapat dilihat pada *storyboard* video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan pada lampiran 3.

2) *Mixing* (pengisian musik)

Kegiatan ini merupakan kegiatan yang dilakukan oleh *editor* dengan memilih suara musik, yaitu instrumen-instrumen yang sesuai dengan materi pembelajaran dalam video. Instrumen yang digunakan adalah instrumen lagu gethuk, walangkekek, lir-ilir. Dalam video pembelajaran proses

pembuatan batik jumputan ini juga menggunakan suara narator.

3. Kelayakan Media Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumputan yang akan digunakan sebagai media pembelajaran dikelas.








a) Hasil Pengujian Validitas media video Proses Pembuatan Batik Jumputan


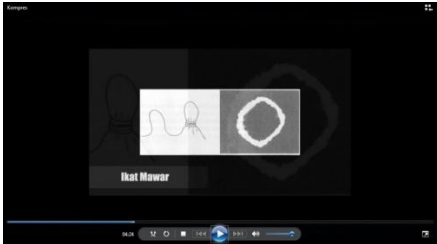



Tingkat validitas diperoleh dari data yang telah didapatkan dari pengujian kepada ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran muatan lokal membatik. Ahli yang dipilih sebanyak 3 sebagai ahli materi dan 3 sebagai ahli media yang dianggap ahli dibidang ilmu media pembelajaran dan ahli dalam penguasaan materi.

1) Pengujian Ahli Materi

Pada tahap validasi ini, ahli materi memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap video pembelajaran dari aspek relevansi materi ditinjau dari relevansi materi terhadap silabus. Berdasarkan penilaian ahli materi Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumputan ini menunjukkan kevalidan sehingga bisa digunakan untuk diuji kelayakan peserta dalam proses pembelajaran setelah melalui proses revisi. Revisi pembelajaran oleh ahli materi untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10. Revisi Ahli Materi

Ahli Materi	Komentar/ Saran	Tindak Lanjut
1	<p>Pada <i>scene</i> Proses meramu warna ditayangkan satu persatu sesuai dengan unjuk kerja.</p> 	<p>Maka pada <i>scene</i> Proses meramu warna ditayangkan satu persatu (di zoom) sesuai dengan unjuk kerja proses meramu warna .</p> 
2	<p>Pada <i>scene</i> Hasil jadi background disesuaikan dengan motif jumputan yang sedang dipraktikkan dalam video.</p>  	<p>Maka pada <i>scene</i> Hasil jadi background disesuaikan dengan motif jumputan yang sedang dipraktikkan dalam video.</p>  
3	<p>Pada <i>scene</i> Alat dan bahan perlu ditambahkan meja desain dan penggaris</p>	<p>Maka pada <i>scene</i> alat dan bahan ditambahkan penggaris dan meja desain</p> 

		
4	<p>Pada <i>scene</i> macam-macam motif jumputan ditambahkan gambar motif yang dibuat, tidak hanya desain saja.</p> 	<p>Maka pada <i>scene</i> macam-macam motif jumputan ditambahkan gambar hasil jadi kain jumputan yang sesuai dengan motif.</p> 
5.	<p>Proses penjemuran gambar disesuaikan dan diperjelas lagi.</p> 	<p>Pada proses penjemuran disesuaikan dengan kain jumputan yang sedang dibuat.</p> 

Berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli materi, maka video pembelajaran ini diperbaiki untuk selanjutnya digunakan untuk uji kelayakan pada kelompok kecil.

Hasil uji validitas dari ahli materi, maka diperoleh data tentang kelayakan video pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 11. Kelayakan video dari aspek materi.

Interval nilai	Kategori
$34 \leq S \leq 40$	Sangat Layak
$26 \leq S \leq 33$	Layak
$18 \leq S \leq 25$	Kurang Layak
$10 \leq S \leq 17$	Tidak Layak

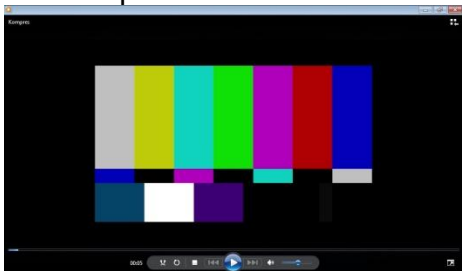
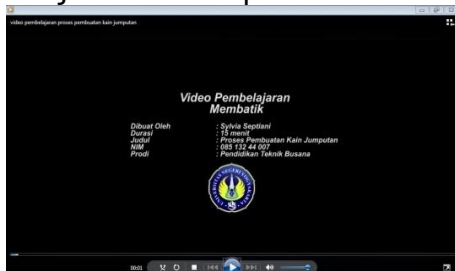




Berdasarkan hasil uji validitas dari ahli materi, maka diperoleh nilai S sebesar 39,3. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat kelayakan video berdasarkan aspek materi termasuk pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi pada video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu siswa kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih.



2) Pengujian Ahli Media

Pada tahap validasi, ahli media memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap video pembelajaran dan aspek kesesuaian video pembelajaran dilihat dari aspek kaidah/manfaat, aspek peralatan produksi program video, aspek prosedur pengembangan video pembelajaran, aspek tata laksana dan aspek pembuatan naskah video pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli media, Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jomputan ini menunjukkan kevalidan sehingga bisa digunakan untuk uji kelayakan peserta dalam proses pembelajaran setelah proses revisi, revisi video

pembelajaran oleh ahli media untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 12. Revisi video oleh ahli media

Ahli Media	Komentar/ Saran	Tindak Lanjut
1	Pada slide <i>colorbar</i> diubah menjadi identitas peneliti. 	Maka pada slide <i>colorbar</i> diubah menjadi identitas peneliti. 
2	Pada setiap keterangan ditambahkan logo uny disebelah kiri. 	Maka pada setiap keterangan ditambahkan logo uny disebelah kiri. 
3	Narasi diperlambat disesuaikan dengan gambar yang sedang ditayangkan	Memperlambat narasi dan menyesuaikan dengan gambar yang sedang ditayangkan
4	Ditambahkan <i>running teks</i> di beberapa bagian gambar 	Menambah running teks pada beberapa bagian dengan kemunculan sebanyak 5 kali dalam durasi 15 menit. 

5	Ditambahkan identitas dan profil peneliti setelah materi inti selesai ditayangkan	Menambahkan profil peneliti di bagian akhir setelah materi inti selesai ditayangkan 
6.	<i>Credit title</i> diperbarui dengan bentuk kemunculan dari bawah ke atas 	Merubah <i>credit title</i> sesuai saran dari ahli media 
7.	<i>Backsong</i> volumenya terlalu tinggi sehingga suara narator kurang jelas	<i>Backsong</i> volumenya direndahkan sehingga suara narator bisa lebih jelas terdengar

Berdasarkan saran dari validator ahli media, maka video pembelajaran ini diperbaiki selanjutnya digunakan untuk uji kelayakan kelompok kecil.

Adapun uji validitas dari ahli media, maka diperoleh data tentang kelayakan video pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 13. Kelayakan video dari aspek media

Interval nilai	Kategori
$34 \leq S \leq 40$	Sangat Layak
$26 \leq S \leq 33$	Layak
$18 \leq S \leq 25$	Kurang Layak
$10 \leq S \leq 17$	Tidak Layak

Berdasarkan hasil uji validitas dari ahli media, maka diperoleh nilai S sebesar 38,6. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat kelayakan video berdasarkan aspek media termasuk pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu siswa kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih.

3) Pendapat Siswa Terhadap Media Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumputan Secara Keseluruhan (a) Uji Kelayakan kelompok kecil

Uji kelayakan kelompok kecil dilakukan setelah produk media video pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dan dinyatakan layak untuk diuji kelayakan produk. Uji kelayakan kelompok kecil dilakukan pada 10 siswa kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih, yang dipilih secara random dengan memperhatikan kemampuan siswa (siswa berkemampuan tinggi, sedang dan rendah). Uji kelayakan kelompok kecil bertujuan untuk mengetahui dan mengantisipasi hambatan atau kelemahan dan permasalahan awal yang muncul ketika produk tersebut digunakan. Hasil dari uji kelayakan kelompok kecil akan dianalisa sebelum digunakan pada uji kelayakan lapangan/ kelompok besar.

Data yang diperoleh dari uji kelayakan kelompok kecil, dengan cara memberikan angket kepada siswa.

Siswa memberikan penilaian dengan memberikan jawaban pada masing-masing butir soal, sebelum siswa memberikan penilaian, pengembangan memberikan penjelasan (memberikan/ menerangkan) dengan menggunakan media video yang dikembangkan.

Data hasil uji kelayakan kelompok kecil ini digunakan untuk merevisi produk sebelum digunakan pada uji kelayakan kelompok besar. Data uji kelayakan kelompok kecil dilihat pada tabel 14 berikut :

Tabel 14. Data uji kelayakan kelompok kecil

Interval nilai	Kategori
$65 \leq S \leq 80$	Sangat Layak
$50 \leq S \leq 64$	Layak
$35 \leq S \leq 49$	Kurang Layak
$20 \leq S \leq 34$	Tidak Layak

Secara keseluruhan, pengembangan video pembelajaran proses pembuatan kain jumputan diperoleh hasil nilai S sebesar 70,5 sehingga termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan dapat digunakan untuk diujikan kepada 31 siswa kelas XI Busana Butik.

(b) Uji kelayakan kelompok besar

Uji kelayakan kelompok besar dilakukan setelah uji kelayakan kelompok kecil selesai dilaksanakan. Uji kelayakan kelompok besar melibatkan 31 siswa kelas XI Busana Butik SMK N 1 Pengasih. Uji kelayakan kelompok besar ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang media video pembelajaran yang digunakan.

Data yang diperoleh dari uji kelayakan kelompok besar ini siswa memberikan penilaian dengan memberikan jawaban pada masing-masing butir soal. Sebelum siswa memberikan penilaian, pengembangan memberikan penjelasan (mengajar/menerangkan) dengan menggunakan produk media video pembelajaran. Hasil perhitungan penelitian dapat dilihat pada tabel 15 berikut:

Tabel 15. Hasil Data Uji Kelayakan Lapangan/ Kelompok Besar

Interval Nilai	Kategori
$65 \leq S \leq 80$	Sangat Layak
$50 \leq S \leq 64$	Layak
$35 \leq S \leq 49$	Kurang Layak
$20 \leq S \leq 34$	Tidak Layak

Secara keseluruhan, pengembangan video pembelajaran proses pembuatan kain jumputan diperoleh hasil nilai S sebesar 67,4 sehingga termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hal ini menunjukkan bahwa video

pembelajaran secara keseluruhan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran muatan lokal membatik di SMK Negeri 1 Pengasih.

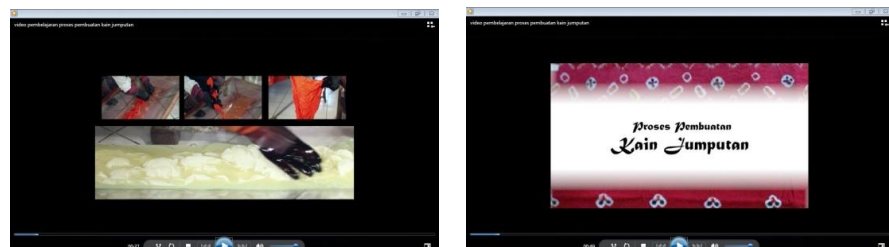
Setelah melalui tahap revisi sesuai dengan saran dari validator maka diperoleh hasil jadi media video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan, sebagai berikut :

- 1) *Scene 1* menampilkan identitas peneliti yang berisikan nama peneliti, durasi video, judul video, nim. peneliti, prodi peneliti, dan logo uny. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Identitas peneliti

- 2) *Scene 2* menampilkan pendahuluan yang menayangkan cuplikan-cuplikan proses pembuatan batik jumputan, dan pembacaan judul video proses pembuatan kain jumputan. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 5.



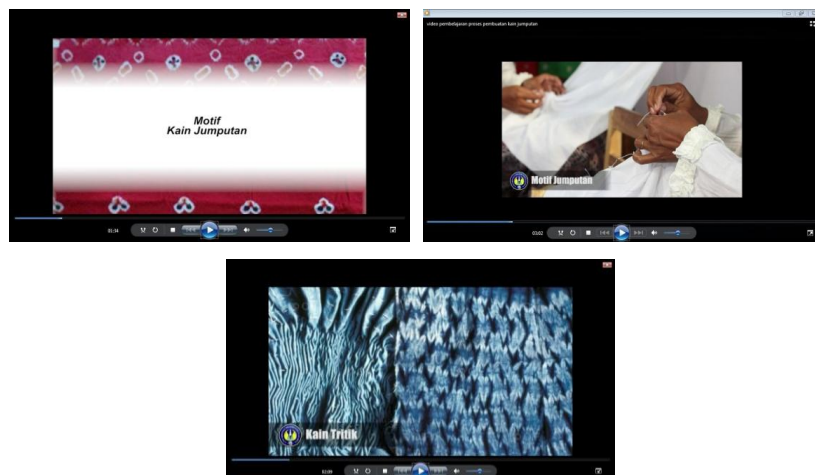
Gambar 5. Pendahuluan dan Judul video

- 3) *Scene* 3 menampilkan pengertian jumputan yang berisikan tentang pengertian batik jumputan. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 6.



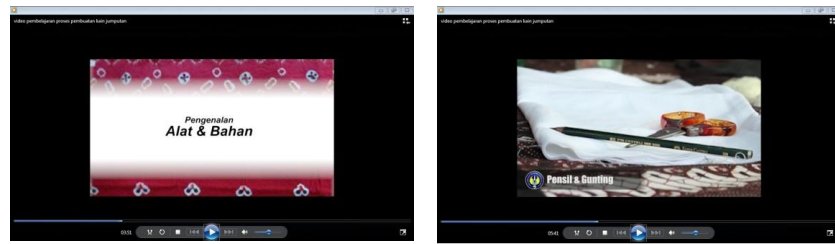
Gambar 6. Pengertian Jumputan

- 4) *Scene* 4 menampilkan motif-motif kain jumputan yang berisikan tentang teknik pembuatan motif tritik dan motif jumputan. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 7.



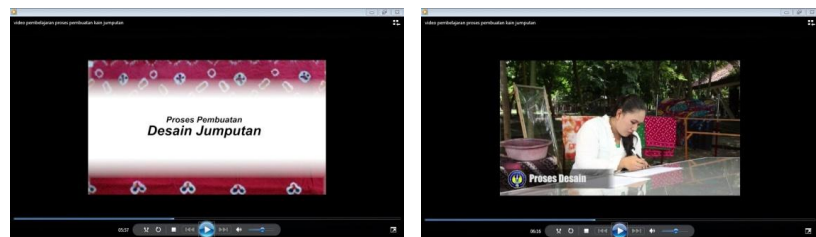
Gambar 7. Motif kain jumputan

- 5) *Scene* 5 menampilkan Pengenalan alat dan bahan pada pembuatan batik jumputan. Pada *scene* ini menampilkan alat dan bahan yang akan digunakan pada proses pembuatan batik jumputan. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 8.



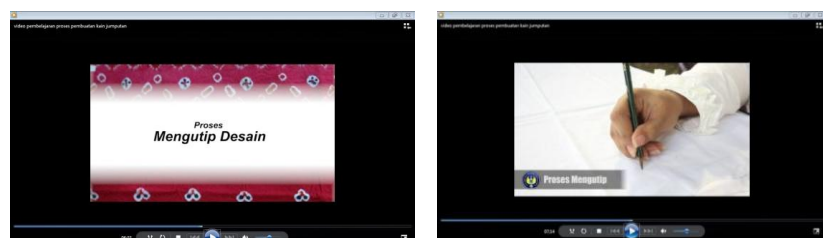
Gambar 8. Pengenalan alat dan bahan

- 6) *Scene 6* menampilkan proses pembuatan desain. Pada *scene* ini menayangkan tentang proses pembuatan desain yang akan digunakan pada pembuatan batik jumputan. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 9.



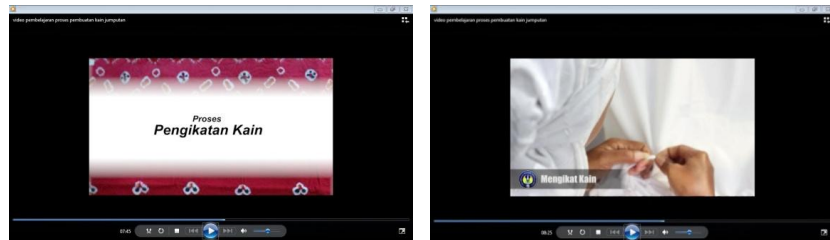
Gambar 9. Proses pembuatan desain

- 7) *Scene 7* menampilkan proses mengutip desain. Pada *scene* ini menayangkan tentang cara memindahkan desain dari kertas ke atas kain dengan cara mengutip desain yang telah dibuat sebelumnya. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 10.



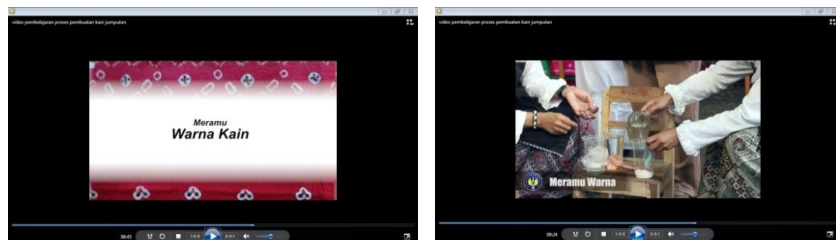
Gambar 10. Proses mengutip desain

- 8) *Scene* 8 menampilkan proses mengikat kain. Pada *scene* ini menayangkan tentang cara membuat ikat mawar dan membuat teknik jelujur dengan motif engkol. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 11.



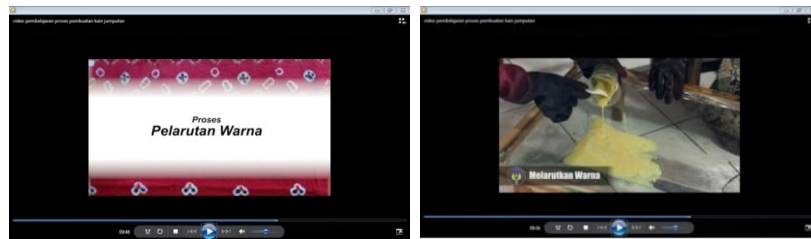
Gambar 11. Proses pengikatan kain

- 9) *Scene* 9 menampilkan proses pembuatan komposisi zat warna. Pada *scene* ini menayangkan tentang cara meramu zat warna. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 12.



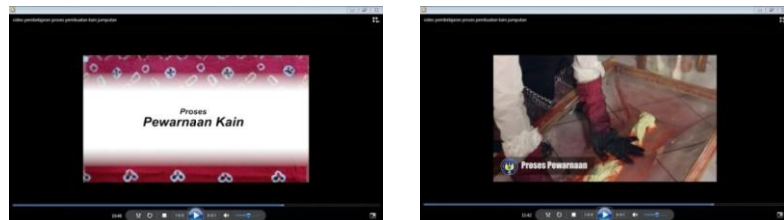
Gambar 12. Meramu warna

- 10) *Scene* 10 menampilkan proses melarutkan zat warna. Pada *scene* ini menayangkan tentang cara melarutkan zat warna kedalam air. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 13.



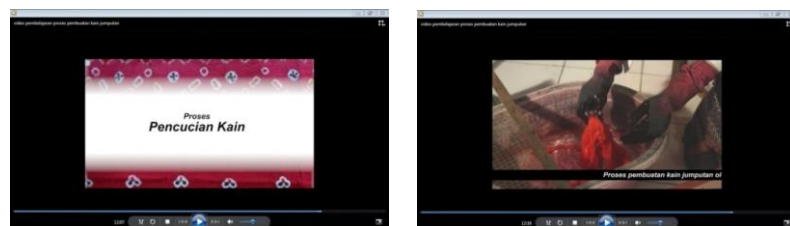
Gambar 13. Proses pelarutan warna

- 11) *Scene* 11 menampilkan proses pencelupan kain/ pewarnaan. *scene* ini menayangkan tentang proses pewarnaan kain. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 14.



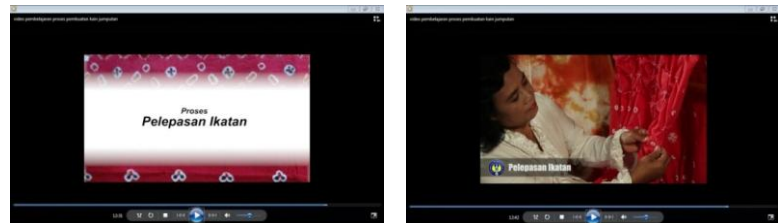
Gambar 14. Proses pewarnaan kain

- 12) *Scene* 12 menampilkan proses pencucian kain. *scene* ini menayangkan tentang proses pencucian kain menggunakan air bersih setelah dilakukan pewarnaan kain. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 15.



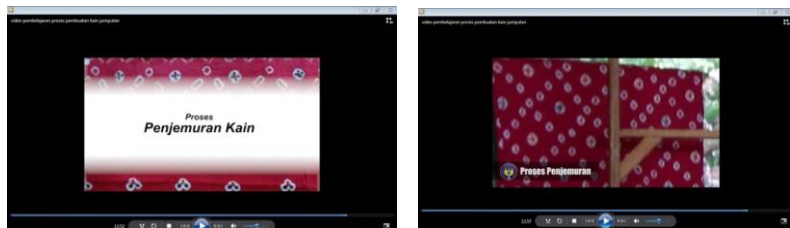
Gambar 15. Proses pencucian kain

13) *Scene* 13 menampilkan proses pelepasan ikatan pada kain. *scene* ini menayangkan tentang proses pelepasan ikatan pada kain. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 16.



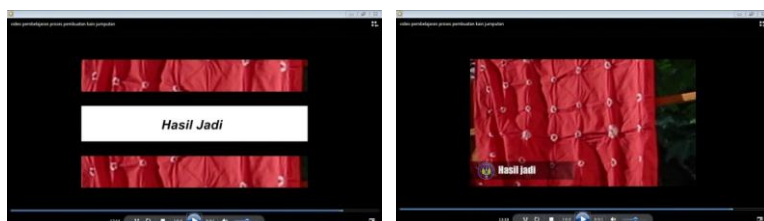
Gambar 16. Proses pelepasan ikatan

14) *Scene* 14 menampilkan proses pengeringan/ penjemuran kain. *scene* ini menayangkan tentang proses pengeringan/ penjemuran kain. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 17.



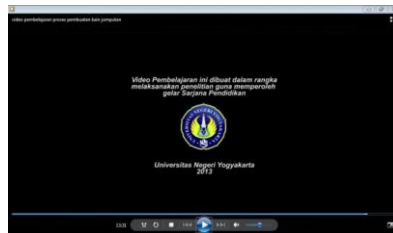
Gambar 17. Proses penjemuran kain

15) *Scene* 15 menampilkan hasil jadi kain jumputan. *scene* ini menayangkan tentang hasil jadi kain jumputan yang telah dibuat. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 18.



Gambar 18. Hasil jadi kain jumputan

16) *Scene* 16 menampilkan Kegunaan media video pembelajaran proses pembuatan kain jumputan. *scene* ini menayangkan tentang Kegunaan media video pembelajaran proses pembuatan kain jumputan. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 19.



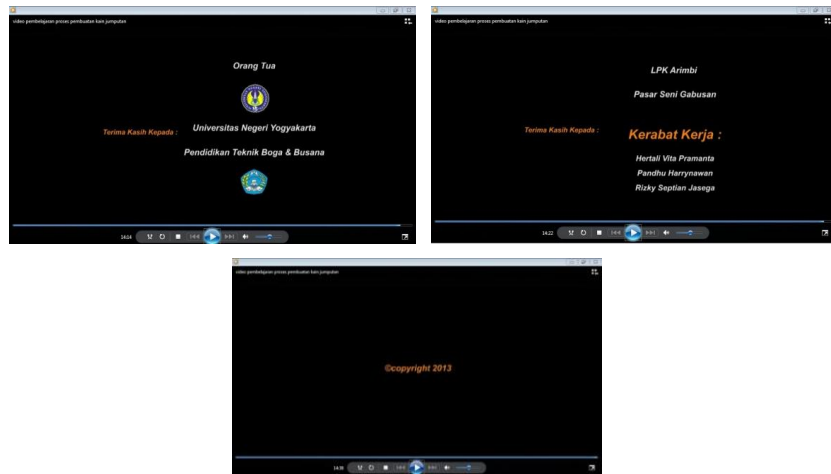
Gambar 19. Kegunaan video pembelajaran

17) *Scene* 17 menampilkan Profil peneliti yang berisi foto peneliti, logo uny, nama peneliti, jurusan, nim, alamat peneliti, dan nomor telepon peneliti. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 20.



Gambar 20. Profil peneliti

18) *Scene* 18 menampilkan Credit title : berjalan dari bawah ke atas. *Scene* ini dapat dilihat pada gambar 21.



Gambar 21. Credit title

B. PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumputan Layak Sebagai Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan terdapat salah satu materi yang memerlukan media pembelajaran berupa video pembelajaran adalah materi pembuatan batik jumputan, pada mata pelajaran muatan lokal membatik di SMK Negeri 1 Pengasih. Proses pengembangan video dilakukan sesuai dengan kriteria pengembangan video pembelajaran, yaitu berdasarkan pengembangan Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi (Puslitjaknov) yang terdiri dari hasil analisis kebutuhan, pengembangan produk, validasi dan revisi, ujicoba dan revisi, dan hasil produk.

Berdasarkan hasil observasi siswa kurang mandiri dalam melaksanakan praktik dikarenakan penjelasan yang diberikan oleh guru kurang jelas dan terlalu lama sehingga siswa bosan dan tidak berkonsentrasi pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran.

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu menampilkan gambar bergerak yang disertai dengan suara, tulisan dan keterangan. Sehingga dalam permasalahan ini memerlukan pengembangan media yang dapat memuat materi secara keseluruhan yang berupa audio maupun visual yaitu berupa video pembelajaran untuk menyampaikan materi pembuatan batik jumputan. Selain itu siswa berpendapat bahwa video pembelajaran pembuatan batik jumputan ini sangat bermanfaat dan dapat berfungsi dengan lebih maksimal.

Setelah dikemukakan media pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran, maka langkah selanjutnya adalah menyusun materi sesuai dengan silabus. Adapun materi yang dikembangkan mulai dari pendahuluan yaitu pengertian batik jumputan, kemudian persiapan alat dan bahan yang digunakan pada proses pembuatan batik jumputan, setelah itu proses pembuatan batik jumputan berdasarkan langkah demi langkah pengerjaannya.

Setelah itu tahap selanjutnya dilakukan pengembangan produk. Pengembangan produk video pembelajaran ini melalui beberapa tahap sesuai dengan proses pengembangan yaitu tahap pra produksi, produksi dan tahap pasca produksi. Pada tahap pra produksi yang meliputi identifikasi program, analysis kebutuhan *sinopsis, treatment*, membuat *skrip*/ naskah, pada tahap produksi berupa *shooting skrip*/ naskah yang telah dibuat serta tahap terakhir yaitu pasca produksi yang merupakan *finalisasi* video pembelajaran. Pada tahap pra

produksi terdapat kekurangan yaitu pembuatan *skrip*/naskah masih sederhana hanya berisi tentang *visualisasi* gambar serta *audio* yang ada pada video pembelajaran. Akan tetapi *skrip*/naskah, yang telah dibuat sudah baik sehingga bisa digunakan untuk produksi pembuatan video pembelajaran. Pada tahap produksi terdapat kekurangan pada waktu dan faktor cuaca, namun pada alat-alat yang digunakan tidak terdapat kekurangan apapun, pada tahap pasca produksi terdapat kekurangan pada proses *editing*, pada proses *editing* membutuhkan waktu yang cukup lama dikarenakan adanya revisi sehingga membutuhkan waktu yang panjang. Pada setiap pengembangan dikonsultasikan dan diawasi oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran sehingga video pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menghasilkan video pembelajaran yang menarik, mudah difahami, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa dan guru.

2. Hasil Kelayakan Media Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumputan Yang Akan Digunakan Sebagai Media Pembelajaran

Berdasarkan penilaian ahli materi Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumputan menunjukkan tingkat kevalidan yang tinggi sehingga bisa digunakan untuk uji kelayakan peserta didik dalam proses pembelajaran setelah melalui revisi. Setelah dilakukan pengujian oleh ahli materi dan diperoleh saran untuk memperbaiki video pembelajaran dari aspek materi, kemudian dilakukan tindak

lanjut untuk memperbaiki dan menyempurnakan video pembelajaran tersebut. Dari pengujian ahli materi tersebut didapatkan hasil bahwa video pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumputan ini valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Muatan Lokal Membatik di kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih.

Berdasarkan penilaian ahli media Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumputan menunjukkan tingkat kevalidan yang tinggi sehingga bisa digunakan untuk uji kelayakan peserta didik dalam proses pembelajaran setelah melalui revisi. Setelah dilakukan pengujian oleh ahli media dan diperoleh saran untuk memperbaiki video pembelajaran dari aspek media, kemudian dilakukan tindak lanjut untuk memperbaiki dan menyempurnakan video pembelajaran tersebut. Dari pengujian ahli media tersebut didapatkan hasil bahwa video pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumputan ini valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Muatan Lokal Membatik di kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih.

Berdasarkan hasil dari tanggapan yang diberikan oleh siswa terhadap video pembelajaran yang berupa komentar umum, bahwa video pembelajaran ini sangat bermanfaat karena dapat mempermudah dan memperjelas materi yang disampaikan dalam video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan tersebut. Mulai dari pengertian, alat dan bahan yang digunakan sampai dengan

proses pembuatan batik jumputan dapat dimengerti oleh siswa karena tidak membosankan dan dikemas dengan menarik sehingga mampu menimbulkan kreatifitas siswa dan dapat memberikan motivasi kepada siswa dalam pengerjaan pembuatan batik jumputan. Seperti teori yang dikemukakan oleh Cheppy Riyana (2007:6) tentang tujuan penggunaan video pembelajaran yaitu memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbal, dan dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan dapat digunakan secara tepat dan bervariasi. Teori ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran membuat batik sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, menjadikan siswa lebih aktif dan membantu guru dalam menjelaskan materi pembuatan batik jumputan.

Video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan ini juga bisa dijadikan sebagai terobosan baru untuk dunia pendidikan sesuai dengan perkembangan global yang berada di SMK Negeri 1 Pengasih. Tanggapan yang lain menurut siswa adalah durasi video yang kurang lama dan siswa tidak bisa menyaksikan video pembelajaran ini ketika bersamaan dengan praktik pembuatan jumputan karena video ini hanya bisa dioperasikan dengan laptop, komputer dan vcd/dvd player yang harus disambungkan dengan monitor yang terdapat didalam kelas, sedangkan praktik pembuatan batik jumputan dilakukan di halaman sekolah untuk proses pencelupannya. Namun menurut pendapat siswa video pembelajaran

ini juga mempunyai banyak kelebihan diantaranya ukuran tampilan video yang sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, video pembelajaran ini juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya akan informasi dan pengetahuan karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung sehingga dapat menambah wawasan siswa dan dapat memotivasi siswa sehingga siswa lebih berkreasi dalam membuat batik jumputan. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Daryanto (2012:90) tentang keuntungan dan kelebihan dalam menggunakan video pembelajaran diantaranya ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya akan informasi dan lugas karena dapat langsung sampai dihadapan siswa secara langsung, dan video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan :

1. Pengembangan video pembelajaran pembuatan batik jumputan pada mata pelajaran muatan lokal membatik dilakukan dengan melalui beberapa tahap yaitu : a) Analisis kebutuhan dan Identifikasi kebutuhan, b) mengembangkan produk melalui beberapa tahap yaitu tahap pra produksi, produksi dan tahap pasca produksi. Tahap pra produksi, meliputi analisis kebutuhan, identifikasi program, *synopsis*, *treatment*, *skrip*/ naskah. Tahap produksi meliputi *hunting* tempat produksi, *crew meeting*, dan *shooting skrip* dari naskah yang telah dibuat, kemudian tahap pasca produksi yaitu *editing* dan *mixing* video sehingga dihasilkan *finalisasi* video pembelajaran, c) validasi dan revisi, d) uji coba dan revisi, e) produk yang merupakan hasil akhir dari video pembelajaran pembuatan batik jumputan yang telah layak dan valid digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Kelayakan video pembelajaran yang telah dilakukan oleh 3 orang ahli materi dan 3 orang ahli media, menunjukkan bahwa video pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumputan ini valid dengan revisi, dan kelayakan video pembelajaran dilihat dari aspek materi dan aspek media tingkat kelayakan video termasuk pada kategori sangat layak. Secara keseluruhan tingkat kelayakan video pembelajaran

proses pembuatan batik jumputan dilihat dari hasil data penilaian siswa, diperoleh nilai S sebesar 67,4 sehingga termasuk dalam kategori Sangat Layak.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah :

1. Diharapkan pengembangan video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan pada mata pelajaran muatan lokal membatik dilanjutkan sampai tahap efektivitas penggunaan video pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik terutama siswa kelas XI Busana Butik di SMK Negeri 1 Pengasih.
2. Pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan ini hendaknya ditayangkan sebelum siswa memulai praktik pembuatan batik jumputan agar siswa bisa dengan mudah mengerjakan pembuatan batik jumputan pada saatnya praktik dan dapat mempraktikkannya dengan baik.
3. Pengembangan video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan pada mata pelajaran muatan lokal membatik dapat dikembangkan lagi sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, serta dapat menjadi langkah awal untuk mengembangkan media pembelajaran lebih lanjut pada kompetensi-kompetensi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (2006). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Arif S. Sadiman. (2003). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- _____. (2012). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Perkasa.
- _____. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Cheppy Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Video*. Bandung : Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Daryanto. (2009). *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta : AV. Publisir.
- _____. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____. (2012). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Deni Kurniadi. (2012). *Pengembangan Video Interaktif Pada Mata Diklat Muatan Lokal Bahasa Jawa*. UNY : Yogyakarta.
- Depdiknas. (2002). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Balitbang.
- Dewi Nastiti Handayani. (2012). *Pengembangan Median Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Membatik di SMP Negeri 1 Pleret*. UNY : Yogyakarta.
- Fitri Kurnia Siska W. (2009). *Pengembangan Video Pembelajaran Pengolahan Roti Manis Substitusi Labu Kuning Pada Mata Diklat Pengolahan Kue dan Roti di SMK N 2 Godean Sleman*. UNY : Yogyakarta.
- Hamid Syarif. (1995). *Mengenal Kurikulum Sekolah Dan Madrasah*. Bandung: Citra Umbaran.
- Ibrahim dan Karyadi. (1990). *Pengembangan Kurikulum Sekolah*. Jakarta: Depdikbud, Dirjn Dikti
- Joko Dwi Handoyo. (2008). *Batik dan Jumputan*. Yogyakarta : PT. Macanan Jaya Cemerlang.

- Martinis Yamin. (2007). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta : GP Press.
- Moh.Uzer Usman. (1992). *Metode Penelitian*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2007). *Teknologi Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Nana Sudjana, R.Ibrahim. (1996). *Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Oemar Hamalik. (1989). *Media Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- _____. (2004). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- _____. (2007). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2006). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung : CV. Alfabeta.
- _____. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : CV. Alfabeta.
- _____. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : CV. Alfabeta.
- _____. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Suharsimi Arikuntho. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta : Rineka Cipta.
- _____. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Adi Mahasatya.
- Sungkono. (2003). *Pengembangan Media Slide Suara*. Yogyakarta : Fakultas Ilmu Pendidikan UNY
- Suryo Subroto. (1983). *Beberapa Aspek Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta : PT. Bina Aksara.
- _____. (1997). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suryo Subroto. (2002). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sutrisno Hadi. (1997). *Statistik Jilid II*. Yogyakarta : Andi Offset.

_____. (1997). *Metodologi Research*. Yogyakarta : Andi Offset.

Tengku Zahra Djafaar. (2001). *Kontribusi Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Jakarta : Universitas Negeri Padang.

Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Pusat Penelitian Kebijakan Dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian Dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.

Achsan. (2010). *Standar Penyusunan Program*. (<http://Nustaff/site.gunadram.ac.id/blog/achsan/2013/01/15/standarpenyusunanprogram/13/01/15/18.00>)

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

INSTRUMEN PENELITIAN

LAMPIRAN 2

VALIDITAS DAN RELIABILITAS

LAMPIRAN 3

SILABUS , RPP, NASKAH, STORY BOARD

LAMPIRAN 4

SURAT PENELITIAN

LAMPIRAN 5

DOKUMENTASI

LEMBAR PENILAIAN SISWA

Kepada

Para siswa

Angket ini berisikan butir-butir pertanyaan yang dimaksudkan untuk mengetahui persepsi siswa tentang video pembelajaran yang berjudul “ Proses Pembuatan Kain Jumputan”. Video ini merupakan materi praktik yang dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang proses pembuatan kain jumputan. Untuk itu berikan respon pada angket ini sesuai petunjuk yang diberikan.

Perhatikan petunjuk pengisian angket di bawah ini :

A. Identitas pribadi

Nama :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulis data diri anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah angket penelitian ini dengan seksama.
3. Berilah tanda centang ($\sqrt{}$) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan dan keyakinan anda.
4. Bila telah selesai mengisi lembar angket, mohon segera dikembalikan.
5. Selamat mengisi, terimakasih atas partisipasi anda dalam mengisi angket penelitian ini.

Angket Penilaian Siswa

No	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1.	Video pembelajaran ini merupakan media yang tepat digunakan untuk pelajaran muatan lokal membatik.				
2.	Video pembelajaran ini dapat membantu pemahaman siswa dalam mempelajari materi muatan lokal membatik.				
3.	Video pembelajaran memberi gambaran tentang proses pembuatan kain jumputan.				
4.	Dengan media pembelajaran materi yang disampaikan lebih jelas.				
5.	Video pembelajaran dapat menunjukkan proses pembuatan kain jumputan yang sesungguhnya.				
6.	Pembelajaran muatan lokal membatik lebih menarik dan menyenangkan dengan media video pembelajaran				
7.	Video pembelajaran ini dapat membantu mempermudah dalam mempelajari materi pembuatan kain				

	jumputan				
8.	Media video pembelajaran dapat meningkatkan kreatifitas siswa.				
9.	Video pembelajaran pembuatan kain jumputan dapat memotivasi keinginan untuk praktik pembuatan kain jumputan.				
10.	Alat dan bahan yang digunakan pada praktik pembuatan kain jumputan dapat diketahui melalui media video.				
11.	Perbedaan pemahaman siswa dapat diatasi dengan cara mempercepat atau memperlambat tampilannya.				
12.	Video pembelajaran ini dapat menjelaskan langkah demi langkah praktik pembuatan kain jumputan				
13.	Video pembelajaran pembuatan kain jumputa dapat digunakan secara klasikal sebagai media dalam penyampaian materi.				
14.	Dengan video pembelajaran siswa dapat bekerja secara mandiri.				
15.	Ukuran teks yang digunakan dalam video pembuatan kain jumputan				

	dapat terbaca dengan jelas.				
16.	Pemilihan warna tulisan yang digunakan dalam video pembelajaran ini dapat terbaca dengan jelas.				
17.	Penggunaan efek suara dalam video pembelajaran ini tidak mengganggu konsentrasi dalam mempelajari materi.				
18.	Gambar yang ditampilkan dalam video pembelajaran dapat terlihat jelas.				
19.	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran ini dapat terbaca dengan jelas dan mudah dipahami.				
20.	Durasi waktu pemutaran video ini tidak terlalu lama sehingga tidak membosankan.				

C. Komentar/ Saran :

.....

.....

.....

.....

PEDOMAN OBSERVASI
ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN PEMBUATAN BATIK JUMPUTAN
DI SMK NEGERI 1 PENGASIH

A. Tujuan observasi : untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran pembuatan batik jumputan sehingga dapat diketahui penekanan dan perhatian yang akan dijadikan topik pembelajaran selanjutnya dalam hal ini lebih difokuskan pada penggunaan media pembelajaran.

B. Tabel aspek yang diamati

No.	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Penggunaan media <ul style="list-style-type: none">- Papan tulis- Buku / modul- Gambar / chart- Hand out- Jobsheet- Transparansi- LCD- Monitor- Komputer- Lain-lain			
2.	Penggunaan metode <ul style="list-style-type: none">- Ceramah- Tanya jawab- Diskusi- Demonstrasi- Kerja kelompok- Pemberian tugas- Eksperimen			
3.	Sikap siswa <ul style="list-style-type: none">- Pasif- Aktif			

Yogyakarta, 25 Maret 2013

Hal : Permohonan Menjadi Validator
Sebagai Ahli **Media Pembelajaran**

Kepada Yth,
Bapak Noor Fitrihana, M.Eng
Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Busana
Fakultas Teknik UNY

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sylvia Septiani

NIM : 08513244007

Program Study : Pendidikan Teknik Busana

Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka Penelitian Tugas Akhir Skripsi, saya mohon bantuan Bapak untuk bersedia memberikan uji validasi Instrumen Penelitian pada skripsi saya dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Proses Pembuatan Kain Jumputan Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Membatik Kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo”.

Demikian permohonan ini saya buat, untuk kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak saya ucapkan terima kasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing,

Pemohon,

Kapti Asiatun, M.Pd
NIP. 19630610 198812 2 001

Sylvia Septiani
NIM. 08513244007

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Noor Fitrihana, M.Eng
NIP : 19760920 200112 1 001
Bidang Keahlian : Media Pembelajaran
Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen kelayakan

Media Pembelajaran yang dibuat oleh :

Nama : Sylvia Septiani
NIM : 08513244007
Program Study : Pendidikan Teknik Busana
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menyatakan, ditandai dengan (√)

- () Belum Valid
() Sudah Valid dengan catatan
() Sudah Valid

Catatan :

.....
.....
.....
.....

Yogyakarta, 2013

Validator

Noor Fitrihana, M.Eng
NIP. 19760920 200112 1 001

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Muatan Lokal Membatik

Sasaran : Siswa kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih

Judul : Pengembangan Video Pembelajaran Proses Pembuatan Kain Jumputan Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Membatik Kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo

Peneliti : Sylvia Septiani

Dalam rangka penelitian Tugas Akhir Skripsi saya mohon bantuan Bapak untuk menjadi validator Video Pembelajaran “Proses Pembuatan Kain Jumputan” agar dapat diproduksi menjadi video pembelajaran yang layak digunakan oleh siswa. Dengan cara sebagai berikut :

- a. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan dibawah ini, dengan rentang penilaian sebagai berikut :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju
- b. Mohon diberikan tanda (√) pada kolom penilaian sesuai pendapat Bapak.
- c. Apabila ada kekurangan, mohon kiranya dapat memberikan saran pada tempat yang telah saya sediakan dikolom saran.

A. Angket Penilaian Ahli Media

No.	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1.	Video pembelajaran ini dapat memotivasi siswa belajar lebih mandiri.				
2.	Video pembelajaran ini dapat memotivasi siswa untuk lebih mendalami materi yang disampaikan.				
3.	Video pembelajaran ini dapat membangkitkan keinginan siswa untuk belajar mempraktikan materi yang disampaikan.				
4.	Tampilan desain warna dalam video proses pembuatan kain jumputan dapat menarik perhatian siswa.				
5.	Ukuran teks atau kalimat dalam video pembelajaran ini dapat terbaca dengan jelas.				
6.	Suara musik pendukung dalam video pembelajaran ini tidak mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar.				
7.	Suara musik pendukung dalam video pembelajaran dapat memberikan efek sesuai pesan yang disampaikan.				

8.	Durasi waktu dalam video pembelajaran ini tidak terlalu lama sehingga tidak membosankan siswa				
9.	Kalimat yang digunakan dalam video pembelajaran ini menggunakan bahasa yang baku dan jelas.				
10.	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran ini mudah dipahami.				
11.	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran ini menggunakan kalimat yang komunikatif.				
12.	Judul dalam video pembelajaran ini mencerminkan pesan yang akan disampaikan				
Jumlah					

B. Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....

C. Kesimpulan

Program video pembelajaran ini dinyatakan :

☐

Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi

☐

Layak untuk diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran

☐

Tidak Layak

*) Mohon diberikan tanda (√) salah satu

Yogyakarta, 2013

Noor Fitrihana, M.Eng

NIP. 19760920 200112 1 001

PEDOMAN OBSERVASI
ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN PEMBUATAN BATIK JUMPUTAN
DI SMK NEGERI 1 PENGASIH

A. Tujuan observasi : untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran pembuatan batik jumputan sehingga dapat diketahui penekanan dan perhatian yang akan dijadikan topik pembelajaran selanjutnya dalam hal ini lebih difokuskan pada penggunaan media pembelajaran.

B. Tabel aspek yang diamati

No.	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Penggunaan media - Papan tulis - Buku / modul - Gambar / chart - Hand out - Jobsheet - Transparansi - LCD - Monitor - Komputer - Lain-lain	✓ ✓ ✓ 	 ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	Pada proses pembelajaran membuat, guru menggunakan media papan tulis, modul dan jobsheet
2.	Penggunaan metode - Ceramah - Tanya jawab - Diskusi - Demonstrasi - Kerja kelompok - Pemberian tugas - Eksperimen	✓ ✓ ✓ ✓ 	 ✓ ✓ ✓	Metode yang sering digunakan oleh guru adalah ceramah, tanya jawab. Demonstrasi, dan pemberian tugas
3.	Sikap siswa - Pasif - Aktif	✓ 	 ✓	Pada saat praktik siswa lebih aktif dari pada saat teori

Nilai-Nilai r Product Moment
(Sugiyono, 2010)

N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,22	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,43	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,356
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,08	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,07	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Penilaian Validasi Video Pembelajaran
Proses Pembuatan Batik Jumputan
Ahli Media

Resp.	Media										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39
2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38
Total	12	12	11	10	12	12	12	12	12	11	116

Perhitungan Kelayakan Video Pembelajaran
Proses Pembuatan Batik Jumputan
Ahli Media (Rater 1)

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah soal} &= \text{Jumlah soal} \times \text{Jumlah responden} = 10 \times 1 = 10 \\
 \text{Skor Min (Smin)} &= \text{Skor terendah} \times \text{Jumlah soal} = 1 \times 10 = 10 \\
 \text{Skor Mak (Smak)} &= \text{Skor tertinggi} \times \text{Jumlah soal} = 4 \times 10 = 40 \\
 \text{Rentang} &= \text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah} = 40 - 10 = 30 \\
 \text{Jumlah kategori} &= 4 \\
 \text{Panjang kelas interval (p)} &= \text{Rentang} : \text{Jumlah kategori} \\
 &= 30 : 4 \\
 &= 7,5 \text{ dibulatkan } 8 \\
 \text{Jumlah skor total} &= (1 \times 10) + (0 \times 10) \\
 &= 10+0 \\
 &= 10
 \end{aligned}$$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	
4	Sangat Layak	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$	$34 \leq S \leq 40$
3	Layak	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p - 1)$	$26 \leq S \leq 33$
2	Kurang Layak	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p - 1)$	$18 \leq S \leq 25$
1	Tidak Layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p - 1)$	$10 \leq S \leq 17$

Prosentase Hasil

1. Prosentase Kelas 1 = $\frac{10}{10} \times 100 \% = 100 \%$

2. Prosentase Kelas 1 = $\frac{0}{10} \times 100 \% = 0 \%$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
4	Sangat Layak	10	100 %
3	Layak	0	0 %
2	Kurang Layak	0	0 %
1	Tidak Layak	0	0 %
Jumlah		10	100 %

Perhitungan Kelayakan Video Pembelajaran
Proses Pembuatan Batik Jumputan
Ahli Media (Rater 2)

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah soal} &= \text{Jumlah soal} \times \text{Jumlah responden} = 10 \times 1 = 10 \\
 \text{Skor Min (Smin)} &= \text{Skor terendah} \times \text{Jumlah soal} = 1 \times 10 = 10 \\
 \text{Skor Mak (Smak)} &= \text{Skor tertinggi} \times \text{Jumlah soal} = 4 \times 10 = 40 \\
 \text{Rentang} &= \text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah} = 40 - 10 = 30 \\
 \text{Jumlah kategori} &= 4 \\
 \text{Panjang kelas interval (p)} &= \text{Rentang} : \text{Jumlah kategori} \\
 &= 30 : 4 \\
 &= 7,5 \text{ dibulatkan } 8 \\
 \text{Jumlah skor total} &= (1 \times 10) + (0 \times 10) \\
 &= 10+0 \\
 &= 10
 \end{aligned}$$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	
4	Sangat Layak	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$	$34 \leq S \leq 40$
3	Layak	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p - 1)$	$26 \leq S \leq 33$
2	Kurang Layak	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p - 1)$	$18 \leq S \leq 25$
1	Tidak Layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p - 1)$	$10 \leq S \leq 17$

Prosentase Hasil

3. Prosentase Kelas 1 = $\frac{10}{10} \times 100 \% = 100 \%$

4. Prosentase Kelas 1 = $\frac{0}{10} \times 100 \% = 0 \%$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
4	Sangat Layak	10	100 %
3	Layak	0	0 %
2	Kurang Layak	0	0 %
1	Tidak Layak	0	0 %
Jumlah		10	100 %

Perhitungan Kelayakan Video Pembelajaran
Proses Pembuatan Batik Jumputan
Ahli Media (Rater 3)

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah soal} &= \text{Jumlah soal} \times \text{Jumlah responden} = 10 \times 1 = 10 \\
 \text{Skor Min (Smin)} &= \text{Skor terendah} \times \text{Jumlah soal} = 1 \times 10 = 10 \\
 \text{Skor Mak (Smak)} &= \text{Skor tertinggi} \times \text{Jumlah soal} = 4 \times 10 = 40 \\
 \text{Rentang} &= \text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah} = 40 - 10 = 30 \\
 \text{Jumlah kategori} &= 4 \\
 \text{Panjang kelas interval (p)} &= \text{Rentang} : \text{Jumlah kategori} \\
 &= 30 : 4 \\
 &= 7,5 \text{ dibulatkan } 8 \\
 \text{Jumlah skor total} &= (1 \times 10) + (0 \times 10) \\
 &= 10+0 \\
 &= 10
 \end{aligned}$$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	
4	Sangat Layak	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$	$34 \leq S \leq 40$
3	Layak	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p - 1)$	$26 \leq S \leq 33$
2	Kurang Layak	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p - 1)$	$18 \leq S \leq 25$
1	Tidak Layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p - 1)$	$10 \leq S \leq 17$

Prosentase Hasil

5. Prosentase Kelas 1 = $\frac{10}{10} \times 100 \% = 100 \%$

6. Prosentase Kelas 1 = $\frac{0}{10} \times 100 \% = 0 \%$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
4	Sangat Layak	10	100 %
3	Layak	0	0 %
2	Kurang Layak	0	0 %
1	Tidak Layak	0	0 %
Jumlah		10	100 %

Penilaian Validasi Video Pembelajaran
Proses Pembuatan Batik Jumputan
Ahli Materi

Resp.	Materi										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
Total	12	12	12	10	12	12	12	12	12	12	118

Perhitungan Kelayakan Video Pembelajaran
Proses Pembuatan Batik Jumputan
Ahli Materi (Rater 1)

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah soal} &= \text{Jumlah soal} \times \text{Jumlah responden} = 10 \times 1 = 10 \\
 \text{Skor Min (Smin)} &= \text{Skor terendah} \times \text{Jumlah soal} = 1 \times 10 = 10 \\
 \text{Skor Mak (Smak)} &= \text{Skor tertinggi} \times \text{Jumlah soal} = 4 \times 10 = 40 \\
 \text{Rentang} &= \text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah} = 40 - 10 = 30 \\
 \text{Jumlah kategori} &= 4 \\
 \text{Panjang kelas interval (p)} &= \text{Rentang} : \text{Jumlah kategori} \\
 &= 30 : 4 \\
 &= 7,5 \text{ dibulatkan } 8 \\
 \text{Jumlah skor total} &= (1 \times 10) + (0 \times 10) \\
 &= 10+0 \\
 &= 10
 \end{aligned}$$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	
4	Sangat Layak	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$	$34 \leq S \leq 40$
3	Layak	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p - 1)$	$26 \leq S \leq 33$
2	Kurang Layak	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p - 1)$	$18 \leq S \leq 25$
1	Tidak Layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p - 1)$	$10 \leq S \leq 17$

Prosentase Hasil

7. Prosentase Kelas 1 = $\frac{10}{10} \times 100 \% = 100 \%$

8. Prosentase Kelas 1 = $\frac{0}{10} \times 100 \% = 0 \%$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
4	Sangat Layak	10	100 %
3	Layak	0	0 %
2	Kurang Layak	0	0 %
1	Tidak Layak	0	0 %
Jumlah		10	100 %

Perhitungan Kelayakan Video Pembelajaran
Proses Pembuatan Batik Jumputan
Ahli Materi (Rater 2)

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah soal} &= \text{Jumlah soal} \times \text{Jumlah responden} = 10 \times 1 = 10 \\
 \text{Skor Min (Smin)} &= \text{Skor terendah} \times \text{Jumlah soal} = 1 \times 10 = 10 \\
 \text{Skor Mak (Smak)} &= \text{Skor tertinggi} \times \text{Jumlah soal} = 4 \times 10 = 40 \\
 \text{Rentang} &= \text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah} = 40 - 10 = 30 \\
 \text{Jumlah kategori} &= 4 \\
 \text{Panjang kelas interval (p)} &= \text{Rentang} : \text{Jumlah kategori} \\
 &= 30 : 4 \\
 &= 7,5 \text{ dibulatkan } 8 \\
 \text{Jumlah skor total} &= (1 \times 10) + (0 \times 10) \\
 &= 10+0 \\
 &= 10
 \end{aligned}$$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	
4	Sangat Layak	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$	$34 \leq S \leq 40$
3	Layak	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p - 1)$	$26 \leq S \leq 33$
2	Kurang Layak	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p - 1)$	$18 \leq S \leq 25$
1	Tidak Layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p - 1)$	$10 \leq S \leq 17$

Prosentase Hasil

9. Prosentase Kelas 1 = $\frac{10}{10} \times 100 \% = 100 \%$

10. Prosentase Kelas 1 = $\frac{0}{10} \times 100 \% = 0 \%$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
4	Sangat Layak	10	100 %
3	Layak	0	0 %
2	Kurang Layak	0	0 %
1	Tidak Layak	0	0 %
Jumlah		10	100 %

Perhitungan Kelayakan Video Pembelajaran
Proses Pembuatan Batik Jumputan
Ahli Materi (Rater 3)

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah soal} &= \text{Jumlah soal} \times \text{Jumlah responden} = 10 \times 1 = 10 \\
 \text{Skor Min (Smin)} &= \text{Skor terendah} \times \text{Jumlah soal} = 1 \times 10 = 10 \\
 \text{Skor Mak (Smak)} &= \text{Skor tertinggi} \times \text{Jumlah soal} = 4 \times 10 = 40 \\
 \text{Rentang} &= \text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah} = 40 - 10 = 30 \\
 \text{Jumlah kategori} &= 4 \\
 \text{Panjang kelas interval (p)} &= \text{Rentang} : \text{Jumlah kategori} \\
 &= 30 : 4 \\
 &= 7,5 \text{ dibulatkan } 8 \\
 \text{Jumlah skor total} &= (1 \times 10) + (0 \times 10) \\
 &= 10+0 \\
 &= 10
 \end{aligned}$$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	
4	Sangat Layak	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$	$34 \leq S \leq 40$
3	Layak	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p - 1)$	$26 \leq S \leq 33$
2	Kurang Layak	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p - 1)$	$18 \leq S \leq 25$
1	Tidak Layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p - 1)$	$10 \leq S \leq 17$

Prosentase Hasil

11. Prosentase Kelas 1 = $\frac{10}{10} \times 100 \% = 100 \%$

12. Prosentase Kelas 1 = $\frac{0}{10} \times 100 \% = 0 \%$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
4	Sangat Layak	10	100 %
3	Layak	0	0 %
2	Kurang Layak	0	0 %
1	Tidak Layak	0	0 %
Jumlah		10	100 %

Perhitungan Kelayakan Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumputan
Dinilai Dari Pendapat Siswa (Uji Coba Kelompok Kecil)
Aspek Materi dan Media

Resp.	M								I												Jumlah
	Materi								Media												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	72
2	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	75
3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	77
4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	74
5	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	68
6	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	68
7	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	4	4	4	2	3	2	3	3	3	66
8	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	2	3	4	4	65
9	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	73
10	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	67
Total	37	36	39	33	36	35	36	33	33	36	31	30	38	39	35	38	35	34	36	35	705

Perhitungan Kelayakan Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumputan
Dinilai Dari Pendapat Siswa (Uji Coba Kelompok Kecil)
Aspek Materi dan Media

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah soal} &= \text{Jumlah soal} \times \text{Jumlah responden} = 20 \times 1 = 20 \\
 \text{Skor Min (Smin)} &= \text{Skor terendah} \times \text{Jumlah soal} = 1 \times 20 = 20 \\
 \text{Skor Mak (Smak)} &= \text{Skor tertinggi} \times \text{Jumlah soal} = 4 \times 20 = 80 \\
 \text{Rentang} &= \text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah} = 80 - 20 = 60 \\
 \text{Jumlah kategori} &= 4 \\
 \text{Panjang kelas interval (p)} &= \text{Rentang} : \text{Jumlah kategori} \\
 &= 60 : 4 \\
 &= 15 \\
 \text{Jumlah skor total} &= (1 \times 20) + (0 \times 20) \\
 &= 20 + 0 \\
 &= 20
 \end{aligned}$$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	
4	Sangat Setuju	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$	$65 \leq S \leq 80$
3	Setuju	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p - 1)$	$50 \leq S \leq 64$
2	Kurang Setuju	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p - 1)$	$35 \leq S \leq 49$
1	Tidak Setuju	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p - 1)$	$20 \leq S \leq 34$

Prosentase Hasil

1. Prosentase Kelas 2 = $\frac{20}{20} \times 100 \% = 100 \%$

2. Prosentase Kelas 1 = $\frac{0}{20} \times 100 \% = 0 \%$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
4	Sangat Layak	7	70 %
3	Layak	3	30 %
2	Kurang Layak	0	0 %
1	Tidak Layak	0	0 %
Jumlah		10	100 %

Perhitungan Kelayakan Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumputan
Dinilai Dari Pendapat Siswa (Uji Coba Kelompok Besar)
Aspek Materi dan Media

Resp.	M							
	Materi							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	4	3	4	3	4	3	4	4
2	3	3	3	3	3	4	4	4
3	4	4	4	4	4	3	4	3
4	4	4	4	4	3	3	4	3
5	4	4	4	3	4	4	4	4
6	4	4	4	3	4	4	4	4
7	3	4	4	3	4	3	3	3
8	3	3	4	3	3	3	3	3
9	4	4	4	4	4	4	3	2
10	4	3	4	3	3	4	3	3
11	3	3	4	3	3	4	3	3
12	3	4	4	4	4	4	4	3
13	4	4	4	4	4	2	4	4
14	4	4	4	4	4	2	4	4
15	4	4	4	3	4	3	3	3
15	3	3	3	3	3	3	3	3
17	3	3	3	4	3	4	4	3
18	3	4	4	3	4	3	3	3
19	3	4	4	3	4	4	3	3
20	3	4	4	3	4	3	3	3
21	3	3	3	3	3	4	4	4
22	3	3	4	3	3	4	4	3
23	3	3	4	3	4	4	3	3
24	3	4	4	3	3	3	3	3
25	3	3	4	4	3	4	3	3
26	3	3	3	4	4	4	3	3
27	4	3	4	3	3	4	4	2
28	3	3	3	3	3	3	3	2
29	3	3	3	3	3	3	3	3
30	3	3	3	3	3	3	3	2
31	4	3	3	3	3	3	3	3
TOTAL	105	107	115	102	108	106	106	96

Resp.	M												Jumlah	
	Media	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		20
1	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	75
2	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	70
3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	69
4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	73
5	4	4	3	3	3	3	4	4	2	3	2	3	3	69
6	4	4	3	3	3	3	4	4	2	3	2	3	3	69
7	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	70
8	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	66
9	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	70
10	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	73
11	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	65
12	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	70
13	4	4	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	69
14	4	4	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	69
15	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	70
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	63
17	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	64
18	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	71
19	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	72
20	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	65
21	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	63
22	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	67
23	3	3	3	4	3	3	4	4	2	4	4	3	3	67
24	3	3	3	3	3	3	4	4	2	4	4	4	4	66
25	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	63
26	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	63
27	3	4	3	4	4	3	3	2	4	3	4	4	4	68
28	3	3	2	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	63
29	3	3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	63
30	3	3	2	3	3	2	4	4	3	4	4	4	4	62
31	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62
TOTAL	104	105	93	108	97	88	108	110	102	112	106	111	2089	

Perhitungan Kelayakan Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumputan
Dinilai Dari Pendapat Siswa (Uji Coba Kelompok Besar)
Aspek Materi dan Media

$$\text{Jumlah soal} = \text{Jumlah soal} \times \text{Jumlah responden} = 20 \times 1 = 20$$

$$\text{Skor Min (Smin)} = \text{Skor terendah} \times \text{Jumlah soal} = 1 \times 20 = 20$$

$$\text{Skor Mak (Smak)} = \text{Skor tertinggi} \times \text{Jumlah soal} = 4 \times 20 = 80$$

$$\text{Rentang} = \text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah} = 80 - 20 = 60$$

$$\text{Jumlah kategori} = 4$$

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas interval (p)} &= \text{Rentang} : \text{Jumlah kategori} \\ &= 60 : 4 \\ &= 15 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor total} &= (1 \times 20) + (0 \times 20) \\ &= 20 + 0 \\ &= 20 \end{aligned}$$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	
4	Sangat Setuju	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$	$65 \leq S \leq 80$
3	Setuju	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p - 1)$	$50 \leq S \leq 64$
2	Kurang Setuju	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p - 1)$	$35 \leq S \leq 49$
1	Tidak Setuju	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p - 1)$	$20 \leq S \leq 34$

Prosentase Hasil

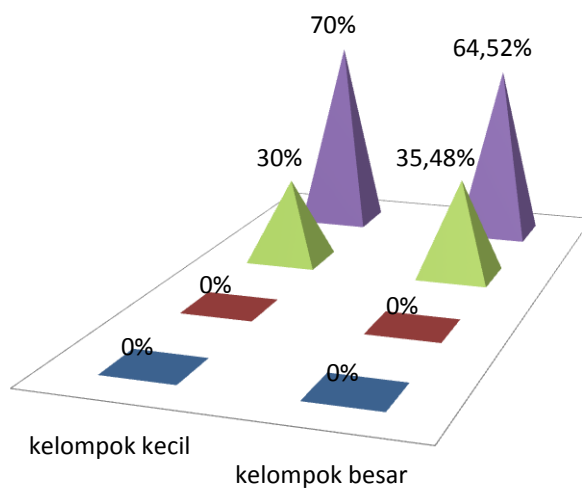
1. Prosentase Kelas 1 = $\frac{20}{20} \times 100 \% = 100 \%$

2. Prosentase Kelas 1 = $\frac{0}{20} \times 100 \% = 0 \%$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
4	Sangat Layak	20	64.52 %
3	Layak	11	35.48 %
2	Kurang Layak	0	0 %
1	Tidak Layak	0	0 %
Jumlah		31	100 %

**Perhitungan Kelayakan Video Pembelajaran
Proses Pembuatan Batik Jumputan Dinilai
Dari Pendapat Siswa
(Uji Coba Kelompok kecil dan Besar)
Aspek Materi dan Media**

■ tidak layak ■ kurang layak ■ layak ■ sangat layak



Uji Reliabilitas Ahli Materi

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	3	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	3	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.995	10

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
b1	23.33	85.333	1.000	.993
b2	23.33	85.333	1.000	.993
b3	23.33	85.333	1.000	.993
b4	23.67	96.333	1.000	.997
b5	23.33	85.333	1.000	.993
b6	23.33	85.333	1.000	.993
b7	23.33	85.333	1.000	.993
b8	23.33	85.333	1.000	.993
b9	23.33	85.333	1.000	.993
b10	23.67	96.333	1.000	.997

Uji Reliabilitas Ahli Media

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	3	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	3	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.990	10

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
b11	23.00	75.000	1.000	.990
b12	23.00	75.000	1.000	.990
b13	22.67	65.333	1.000	.987
b14	22.67	65.333	1.000	.987
b15	23.00	75.000	1.000	.990
b16	22.67	65.333	1.000	.987
b17	22.67	65.333	1.000	.987
b18	23.00	75.000	1.000	.990
b19	22.67	65.333	1.000	.987
b20	22.67	65.333	1.000	.987

Uji Reliabilitas Materi Kelompok Kecil

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	10	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.965	8

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
b1	18.80	28.400	.632	.971
b2	18.30	24.233	.915	.956
b3	18.20	25.956	.892	.959
b4	18.20	25.956	.892	.959
b5	18.20	23.511	.884	.959
b6	18.10	24.544	.944	.955
b7	18.30	24.233	.915	.956
b8	18.20	23.511	.884	.959

Uji Reliabilitas Media Kelompok Kecil

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	10	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.980	12

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
b9	22.60	52.933	.872	.979
b10	22.60	53.156	.843	.980
b11	22.70	51.567	.882	.978
b12	22.70	46.900	.981	.977
b13	22.60	48.711	.898	.979
b14	22.60	48.267	.939	.977
b15	22.70	51.567	.882	.978
b16	22.40	51.600	.866	.979
b17	22.60	53.156	.843	.980
b18	22.80	49.956	.954	.977
b19	22.60	52.933	.872	.979
b20	22.80	49.956	.954	.977

Uji Reliabilitas Materi Kelompok Besar

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	31	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	31	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.754	8

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
b1	20.74	19.531	.391	.739
b2	20.74	18.065	.488	.721
b3	20.81	17.961	.525	.714
b4	20.81	19.428	.277	.765
b5	20.87	16.916	.701	.681
b6	20.71	19.213	.399	.738
b7	20.87	18.716	.454	.728
b8	20.87	19.249	.408	.736

Uji Reliabilitas Media Kelompok Besar

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	31	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	31	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.758	12

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
b9	33.58	31.052	.352	.746
b10	33.52	29.925	.407	.740
b11	33.81	30.228	.308	.752
b12	33.52	27.591	.534	.723
b13	33.23	31.581	.280	.753
b14	33.35	29.903	.496	.732
b15	33.65	27.903	.504	.727
b16	33.68	29.959	.394	.741
b17	33.52	30.125	.408	.740
b18	33.39	30.912	.334	.748
b19	33.71	29.680	.394	.741
b20	33.45	30.989	.300	.752

Frequencies Descriptif

Statistics

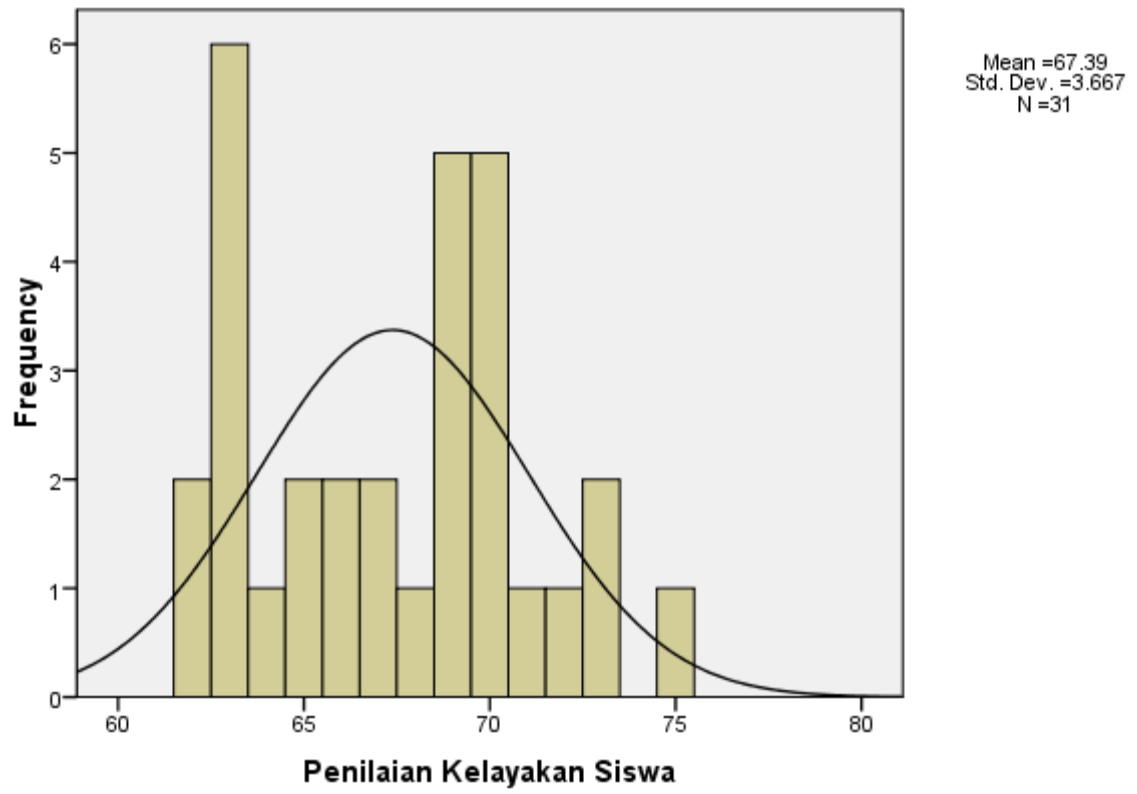
Penilaian Kelayakan Siswa

N	Valid	31
	Missing	0

Penilaian Kelayakan Siswa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	62	2	6.5	6.5	6.5
	63	6	19.4	19.4	25.8
	64	1	3.2	3.2	29.0
	65	2	6.5	6.5	35.5
	66	2	6.5	6.5	41.9
	67	2	6.5	6.5	48.4
	68	1	3.2	3.2	51.6
	69	5	16.1	16.1	67.7
	70	5	16.1	16.1	83.9
	71	1	3.2	3.2	87.1
	72	1	3.2	3.2	90.3
	73	2	6.5	6.5	96.8
	75	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Histogram



Frequencies Kelayakan Siswa

Statistics

Penilaian Kelayakan Siswa

N	Valid	31	31
	Missing	0	0

Penilaian Kelayakan Siswa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Layak	11	35.5	35.5	35.5
	Sangat Layak	20	64.5	64.5	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Frequencies Ahli Materi

Statistics

Penilaian Kelayakan Ahli Materi

N	Valid	3
	Missing	0

Penilaian Kelayakan Ahli Materi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Layak	3	100.0	100.0	100.0
	Total	3	100.0	100.0	

Frequencies Ahli Media

Statistics

Penilaian Kelayakan Ahli Media

N	Valid	3
	Missing	0

Penilaian Kelayakan Ahli Media

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Layak	3	100.0	100.0	100.0
	Total	3	100.0	100.0	

SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 PENGASIH
 MATA PELAJARAN : Muatan Lokal Membatik
 KELAS/ SEMESTER : XI / 4
 STANDAR KOMPETENSI : Menginterpretasikan konsep seni batik dan mengekspresikan dalam bentuk ragam hias/corak pada kain lenan rumah tangga/ busana
 KOMPETENSI KEAHLIAN : BUSANA BUTIK
 KODE KOMPETENSI : 103.MUL2
 ALOKASI WAKTU : 32 x 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	KET
					TM	PS	PI		
1.Menyiapkan tempat dan alat kerja	<ul style="list-style-type: none"> Tempat kerja disiapkan dengan memperhatikan K 3 Peralatan jumputan yang layak pakai disisapkan sesuai kebutuhan Alat pembuatan jumputan dibersihkan dalam kondisi siap pakai 	<ul style="list-style-type: none"> Macam-macam alat pembuatan jumputan dan penggunaannya 	<ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan peralatan pembuatan jumputan dengan cermat dan tertib, dengan memperhatikan K 3 Menjelaskan fungsi alat pembuatan jumputan 	<ul style="list-style-type: none"> Pengamatan Unjuk kerja Sikap 	2			<ul style="list-style-type: none"> Modul membatik Rini Puspita Sari, S.Pd Buku Batik Klasik Kupas Tuntas Proses Pembuatan Batik 	
2.Membuat desain dan ragam hias untuk kain jumputan	<ul style="list-style-type: none"> Letak ragam hiasan diidentifikasi sesuai dengan benda yang akan dibuat Jenis dan hiasan diidentifikasi sesuai dengan jenis bahan dan benda Desain hiasan dibuat 	<ul style="list-style-type: none"> Macam-macam ragam hiasan jumputan 	<ul style="list-style-type: none"> Mencipta ragam hias sesuai dengan benda yang akan dibuat Responsif terhadap perkembangan ragam hias jumputan Memilih ragam hias jumputan yang sesuai dengan perkembangan 	<ul style="list-style-type: none"> Pengamatan Unjuk kerja Hasil kerja 	2	2(4)			

KURIKULUM SMK 1 PENGASIH

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	KET
					TM	PS	PI		
3.Memindahkan ragam hias pada kain	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi ragam hias diukur atau ditetapkan secara proporsional • Ragam hias dipindahkan dengan menggunakan alat bantu yang sesuai. • Alat bantu dipilih yang memiliki sifat tidak permanen pada bahan yang dihias 	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam ragam hias jumputan • Macam-macam alat bantu pemindahan ragam hias 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan ragam hias jumputan yang proporsional • Memindahkan ragam hias dengan alat bantu 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja • Hasil kerja 	2	1(2)		<ul style="list-style-type: none"> • Desain hiasan 	PT 2
4.Menyiapkan bahan utama dan bahan pembantu pembuatan jumputan	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan utama pembuatan jumputan disiapkan sesuai kebutuhan • Bahan pembantu pembuatan jumputan disiapkan sesuai prosedur 	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam bahan utama pembuatan jumputan • Macam-macam bahan pembantu pembuatan jumputan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun daftar bahan utama pembuatan jumputan • Menyusun bahan pembantu pembuatan jumputan sesuai kebutuhan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja • Tes tertulis 	3			<ul style="list-style-type: none"> • Modul membatik Rini Puspita Sari, S.Pd • Buku Batik Klasik • Kupas Tuntas Proses Pembuatan Batik 	

KURIKULUM SMK 1 PENGASIH

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	KET
					TM	PS	PI		
5. Pembuatan jumputan pada benda lenan rumah tangga / busana	<ul style="list-style-type: none"> • Alat pembuatan jumputan digunakan sesuai dengan fungsinya • Sikap tubuh dalam mengerjakan ragam hias dengan memperhatikan K 3 • Ragam hias dikerjakan sesuai dengan prosedur. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proses kerja pembuatan jumputan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan alat dan bahan utama dan bahan pembantu • Memindahkan ragam hias pada bahan • Mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan jumputan sesuai prosedur 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja • Hasil kerja 	2	4(8)		<ul style="list-style-type: none"> • Bahan ajar sarung bantal 	PT 2
6. Pewarnaan kain jumputan	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan jumputan disiapkan sesuai kebutuhan • Bahan pewarna jumputan dipilih sesuai kebutuhan 	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam warna kain jumputan • Macam-macam alat pewarnaan kain jumputan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan macam-macam warna jumputan • Memilih warna jumputan sesuai kebutuhan • Mendemonstrasikan pewarnaan jumputan dengan indigosol dan naphol 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja • Tes tertulis • Hasil kerja 	2	2(4)		<ul style="list-style-type: none"> • Bahan ajar sarung bantal 	

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	KET
					TM	PS	PI		
7. Pelepasan ikatan kain jumputan	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam alat Pelepasan ikatan kain jumputan disiapkan sesuai kebutuhan • Pelepasan ikatan kain jumputan sesuai prosedur Pelepasan ikatan kain jumputan 	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam alat Pelepasan ikatan kain jumputan • Langkah-langkah Pelepasan ikatan kain jumputan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan macam-macam alat Pelepasan ikatan kain jumputan • Mendemonstrasikan langkah-langkah Pelepasan ikatan kain jumputan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja • Hasil kerja • Tes tertulis 	2	2(4)		<ul style="list-style-type: none"> • Bahan ajar sarung bantal 	PT 2
8. Mengemas kain jumputan	<ul style="list-style-type: none"> • Kain jumputan dikemas dengan menonjolkan ragam hiasan • Kain jumputan dikemas dengan diberi identitas 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengemasan kain jumputan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menerangkan teknik pengemasan kain jumputan • Melaksanakan pengemasan kain jumputan sesuai prosedur 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja • Hasil kerja 	2	1(2)			PT 1
9. Menyimpan kain jumputan	<ul style="list-style-type: none"> • Kain jumputan disimpan dengan benar sesuai SOP • Kain jumputan disimpan sesuai jenis kain dan corak 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik menyimpan kain jumputan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menerangkan teknik menyimpan kain jumputan • Melaksanakan penyimpanan kain jumputan sesuai prosedur 	<ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja 	2	1(2)			PT 1



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 1 PENGASIH

Jl. Kawijo 11 Pengasih, Kulon Progo 55662, Telp. (0274) 773081, Fax. (0274) 774636
e-mail : smk1png@yahoo.com website : <http://www.smkn1pengasih.net/>
KULON PROGO

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Pengasih
Kompetensi Keahlian	: Busana Butik
Mata Pelajaran	: Muatan Lokal Membatik
Kelas/Semester/Tahun	: XI BB /4/2013
Alokasi Waktu	: 3jam @ 45 menit
KKM	: 70
Standar Kompetensi	: Menginterpretasikan konsep seni batik dan mengekspresikan dalam bentuk ragam hias/ corak pada kain lenan rumah tangga/ busana.
Kode Kompetensi	: 103.MUL2
(Pendidikan Karakter)	: Teliti, Disiplin, Kreatif, Mandiri dan Bertanggung jawab
Indikator	: <ul style="list-style-type: none">a. Menjelaskan pengertian batik jumputanb. Menyebutkan ragam hias batik jumputanc. Mengidentifikasi alat dan bahan yang digunakan pada pembuatan batik jumputan sesuai kegunaannyad. Menyebutkan langkah kerja pembuatan batik jumputan

1. Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa dapat menjelaskan pengertian jumputan
- b. Siswa dapat menyebutkan ragam hias batik jumputan
- c. Siswa dapat mengidentifikasi macam-macam alat dan bahan yang digunakan pada pembuatan batik jumputan sesuai dengan kegunaannya
- d. Siswa dapat menyebutkan langkah kerja pembuatan batik jumputan

2. Materi Ajar

- a. Pengertian jumputan
- b. Macam ragam hias batik jumputan

- c. Macam-macam alat dan bahan yang digunakan pada pembuatan batik jumputan
- d. Langkah kerja pembuatan batik jumputan

3. Metode Pembelajaran

- a. Ceramah
- b. Demonstrasi
- c. Tanya jawab

4. Media Pembelajaran

- 1. Video pembelajaran proses pembuatan kain jumputan

5. Kegiatan pembelajaran

No.	Kegiatan Pembelajaran	Pengorganisasian	
		Peserta	Waktu
1.	Kegiatan awal <ul style="list-style-type: none"> - Penjelasan singkat tentang pembuatan batik jumputan - Relevansi dengan memberikan contoh pada pakaian yang dijual dipasaran - Penjelasan tentang tujuan pembelajaran pembuatan batik jumputan 	K	3 menit
		K	5 menit
2.	Kegiatan inti <ul style="list-style-type: none"> - Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pembuatan batik jumputan - Guru menjelaskan tentang media video yang akan digunakan - Siswa memperhatikan video pembelajaran proses pembuatan kain jumputan yang ditayangkan guru didepan kelas - Guru menjelaskan langkah-langkah pengisian angket - Siswa mengisi angket dan menandatangani angket - Dengan tanya jawab guru menjelaskan tentang pembuatan batik jumputan 	K	7 menit
		K	20 menit
		K	15 menit

3.	Penutup <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan penguatan tentang pembuatan batik jumputan - Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya 	K	10 menit
Jumlah			60 menit

Keterangan : K= klasikal G=group I= individu

6. Penilaian

- Prosedur penilaian pengamatan, unjuk kerja, sikap
- Bentuk instrumen

Buatlah motif tritik tapak doro lengkap dengan tusuk jelujuran dan pewarnaannya.

7. Alat,Bahan dan Sumber belajar

- Alat :
 - Alat- alat pembuatan jumputan
 - Papan tulis (white board/black board)
 - Kapur/spidol
 - Pensil
 - Kertas
- Bahan :
 - Zat warna
 - Kain
- Sumber bahan :
 - Modul membatik oleh Rini Puspita Sari, S.Pd
 - Buku atau majalah yang mendukung lainnya

Kulon Progo, April 2013
Mahasiswa

Sylvia Septiani
Nim. 08513244007

NASKAH VIDEO PEMBELAJARAN

A. PERSIAPAN PROGRAM

1. Pengkaji Materi : Ibu Sugiyem, S.Pd
Bapak Triyanto, S.Sn, M.A
Ibu Rini Puspitasari, S.Pd
2. Pengkaji Media : Ibu Sugiyem, S.Pd
Bapak Noor Fitrihana, M.Eng
Ibu Rini Puspitasari, S.Pd

B. IDENTIFIKASI PROGRAM

1. Mata Pelajaran : Muatan Lokal Membatik
2. Standar Kompetensi : Menginterpretasikan konsep seni batik dan mengekspresikan dalam bentuk ragam hias / corak pada kain lenan rumah tangga / busana.
3. Kompetensi Dasar : Proses Pembuatan Kain Jumputan Tradisional
4. Topik : Proses Pembuatan Kain Jumputan
5. Sasaran : Siswa SMK Negeri 1 Pengasih
6. Judul : Pengembangan Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumputan kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo
7. Tujuan Pembelajaran : siswa dapat mengetahui proses pembuatan kain jumputan
8. Synopsis :
 - a. Synopsis video tahap persiapan alat dan bahan

Scene 1 : menggambarkan tentang durasi dan identitas peneliti

Scene 1 : Menggambarkan opening video, judul video

- Scene 2 : Menunjukkan Pendahuluan (Pengertian Kain Jumputan)
- Scene 4 : menunjukan gambar motif kain jumputan
- Scene 5 : Menggambarkan tahap persiapan alat dan bahan
- Scene 6 : Menggambarkan tahap pembuatan desain menggunakan pensil
- Scene 7 : Menggambarkan tahap mengutip desain diatas kain
- Scene 8 : Menggambarkan tahap pengikatan kain
- Scene 9 : Menggambarkan tahap meramu pewarna
- Scene 10 : Menggambarkan tahap pelarutan warna
- Scene 11 : Menggambarkan tahap pewarnaan
- Scene 12 : Menggambarkan tahap pencucian kain
- Scene 13 : Menggambarkan tahap pelepasan ikatan
- Scene 14 : Menggambarkan tahap penjemuran
- Scene 15 : Menampikan hasil jadi kain jumputan
- Scene 16 : menampilkan kegunaan pembuatan video
- Scene 17 : menampilkan profil peneliti
- Scene 18 : menampilkan credit title

C. PRODUKSI PROGRAM

1. Format sajian : Video on sound
2. Lama program : 15 – 20 menit
3. Produser : Pandhu Harrynawan
4. Sutradara : Pandhu Harrynawan
Sylvia Septiani
5. Penulis Naskah : Sylvia Septiani

6. Kameraman : Uya
Reza Rivalda
Rizky Septian Jasega
7. Artistik : Sylvia Septiani
Danang Lintang Kalimantan
8. Audioman : Hadi Prabowo
9. Editor : Alex Yoi
10. Narator : Putri Kusuma Ningrum
11. Pemain/ Tallent : Karyawan LPK Arimbi
12. Setting / Lokasi : Pasar Seni Gabusan
13. Pengkaji Media : Ibu Sugiyem, S.Pd
Bapak Noor Fitrihana, M.Eng
Ibu Rini Puspitasari, S.Pd
14. Properti :


Alat dan bahan yang diperlukan dalam proses pembuatan batik jumputan ini dari awal hingga akhir diantaranya :


- a) Sabun cuci cair, digunakan untuk memcuci kain setelah dilakukan pewarnaan.
- b) Tali karet atau benang jeans, untuk mengikat kain agar warna tidak tembus pada kain yang dililit tali.
- c) Botol, digunakan untuk menyimpan pewarna yang sudah cair setelah proses pewarnaan berlangsung agar pewarna dapat digunakan kembali.
- d) Ubar (pewarna) bubuk atau cair, untuk memberikan warna pada kain.
- e) Sarung tangan karet, digunakan agar tangan tidak terkena zat warna.


- f) Setrika, untuk menyeterika kain setelah dilakukan pencucian setelah pewarnaan.
- g) Kain
- h) Bak celup , digunakan untuk memberi warna kain.
- i) Ember, digunakan untuk membasahi dan membilas kain.
- j) Gawangan, digunakan untuk menjemur atau membentangkan kain yang sudah selesai di warnai dan di cuci.
- k) Saringan, berfungsi untuk meniriskan kain yang telah diberi warna.
- l) Celemek, digunakan untuk menghindarkan pakaian terkena zat warna.



Story Board


“Pengembangan Video Pembelajaran Proses Pembuatan Kain Jumputan”



No	Keterangan	Hasil Jadi										
1	<p>Scene 1</p> <p>Menampilkan identitas dan lama durasi pemutaran video</p> <table><tr><td>Frame</td><td>Judul Program</td></tr><tr><td>Teks</td><td>Video pembelajaran Skenario oleh,Durasi, Judul , Nim , Prodi ,</td></tr><tr><td>Navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar.</td></tr><tr><td>Back ground</td><td>hitam</td></tr><tr><td>Audio</td><td>Instrumen gamelan</td></tr></table>	Frame	Judul Program	Teks	Video pembelajaran Skenario oleh,Durasi, Judul , Nim , Prodi ,	Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar.	Back ground	hitam	Audio	Instrumen gamelan	
Frame	Judul Program											
Teks	Video pembelajaran Skenario oleh,Durasi, Judul , Nim , Prodi ,											
Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar.											
Back ground	hitam											
Audio	Instrumen gamelan											



No	Keterangan	Hasil Jadi										
2	<p>Scene 2</p> <p>Menampilkan Judul Proses Pembuatan Kain Jumputan</p> <table><tr><td>Frame</td><td>Judul Program</td></tr><tr><td>Teks</td><td>Proses Pembuatan Kain Jumputan</td></tr><tr><td>Navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar.</td></tr><tr><td>Back ground</td><td>Gambar kain jumputan Warna Merah</td></tr><tr><td>Audio</td><td>Instrumen gamelan</td></tr></table>	Frame	Judul Program	Teks	Proses Pembuatan Kain Jumputan	Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar.	Back ground	Gambar kain jumputan Warna Merah	Audio	Instrumen gamelan	
Frame	Judul Program											
Teks	Proses Pembuatan Kain Jumputan											
Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar.											
Back ground	Gambar kain jumputan Warna Merah											
Audio	Instrumen gamelan											

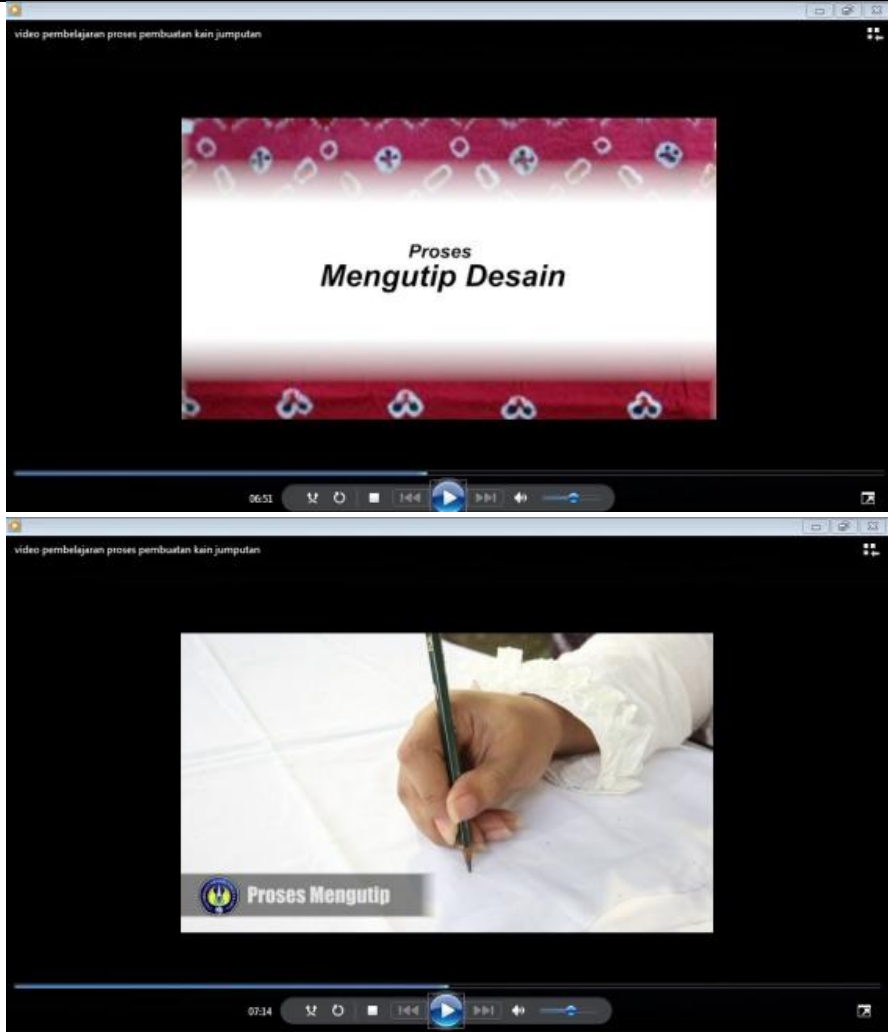
No	Keterangan	Hasil Jadi												
3	<p>Scene 3</p> <p>Scene ini menampilkan pengertian jumputan</p> <table><tr><td>Frame</td><td>Pengertian jumputan</td></tr><tr><td>Teks</td><td>Pegertia Jumputan</td></tr><tr><td>Navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar</td></tr><tr><td>Tampilan</td><td>Background gambar kain jumputan warna merah,background video alam, Teks Pengertian Jumputan, Pemutaran Video</td></tr><tr><td>Warna Teks</td><td>Hitam dan Putih</td></tr><tr><td>Audio</td><td>Instrumen gamelan</td></tr></table>	Frame	Pengertian jumputan	Teks	Pegertia Jumputan	Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	Tampilan	Background gambar kain jumputan warna merah,background video alam, Teks Pengertian Jumputan, Pemutaran Video	Warna Teks	Hitam dan Putih	Audio	Instrumen gamelan	<div></div> <div></div>
Frame	Pengertian jumputan													
Teks	Pegertia Jumputan													
Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar													
Tampilan	Background gambar kain jumputan warna merah,background video alam, Teks Pengertian Jumputan, Pemutaran Video													
Warna Teks	Hitam dan Putih													
Audio	Instrumen gamelan													


No	Keterangan	Hasil Jadi						
4	<p>Scene 4</p> <p>Scene ini berisikan tentang pengertian motif tritik beserta contoh dan pengertian motif jumputan beserta contohnya.</p> <ul style="list-style-type: none">• Contoh Motif tritik<ul style="list-style-type: none">✚ Untu walang✚ Tapak doro✚ Engkol✚ Kukon• Contoh Motif Jumputan<ul style="list-style-type: none">✚ Ikat mawar✚ Ledakan matahari/ ikat mawar berbelit✚ Ikatan donat / ikatan mawar ganda✚ Ikatan garis	<div></div> <div></div>						
	<table><tr><td>Frame</td><td>Gambar Motif Kain Jumputan</td></tr><tr><td>Teks</td><td>Gambar Motif Kain Jumputan</td></tr><tr><td>Navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol</td></tr></table>	Frame	Gambar Motif Kain Jumputan	Teks	Gambar Motif Kain Jumputan	Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol	
Frame	Gambar Motif Kain Jumputan							
Teks	Gambar Motif Kain Jumputan							
Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol							

		keluar		
	Tampilan	Background gambar kain jumputan warna merah, Background video warna hitam, Teks Gambar Motif Kain Jumputan, Pemutaran Video contoh motif tritik dan contoh motif jumputan		
	Warna Teks	Hitam dan Putih		
	Audio	Instrumen gamelan		


No	Keterangan	Hasil Jadi												
5	<p>Scene 5</p> <p>Scene ini memuat tentang pengenalan alat dan bahan</p> <table><tr><td>Frame</td><td>Alat dan bahan</td></tr><tr><td>Teks</td><td>Pengenalan Alat dan Bahan</td></tr><tr><td>Navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar</td></tr><tr><td>Tampilan</td><td>Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks Alat dan Bahan, Pemutaran Video Alat dan Bahan</td></tr><tr><td>Warna Teks</td><td>Hitam dan Putih</td></tr><tr><td>Audio</td><td>Instrumen gamelan</td></tr></table>	Frame	Alat dan bahan	Teks	Pengenalan Alat dan Bahan	Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	Tampilan	Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks Alat dan Bahan, Pemutaran Video Alat dan Bahan	Warna Teks	Hitam dan Putih	Audio	Instrumen gamelan	 
Frame	Alat dan bahan													
Teks	Pengenalan Alat dan Bahan													
Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar													
Tampilan	Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks Alat dan Bahan, Pemutaran Video Alat dan Bahan													
Warna Teks	Hitam dan Putih													
Audio	Instrumen gamelan													


No	Keterangan	Hasil Jadi	
6	Scene 6	 	
	Scene ini memuat tentang proses pembuatan desain jumputan		
	Frame		Desain jumputan
	Teks		Proses Pembuatan Desain Jumputan
	Navigasi		Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar
	Tampilan		Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks Proses Desain, Pemutaran video proses pembuatan desain
	Warna Teks		Hitam dan Putih
	Audio		Instrumen gamelan


No	Keterangan	Hasil Jadi												
7	<p>Scene 7</p> <p>Scene ini memuat tentang proses mengutip desain di atas kain</p> <table><tr><td>Frame</td><td>Mengutip desain</td></tr><tr><td>Teks</td><td>Proses Mengutip Desain</td></tr><tr><td>Navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar</td></tr><tr><td>Tampilan</td><td>Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks Proses Mengutip Desain, Pemutaran video proses mengutip desain</td></tr><tr><td>Warna Teks</td><td>Hitam dan Putih</td></tr><tr><td>Audio</td><td>Instrumen gamelan</td></tr></table>	Frame	Mengutip desain	Teks	Proses Mengutip Desain	Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	Tampilan	Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks Proses Mengutip Desain, Pemutaran video proses mengutip desain	Warna Teks	Hitam dan Putih	Audio	Instrumen gamelan	
Frame	Mengutip desain													
Teks	Proses Mengutip Desain													
Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar													
Tampilan	Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks Proses Mengutip Desain, Pemutaran video proses mengutip desain													
Warna Teks	Hitam dan Putih													
Audio	Instrumen gamelan													


No	Keterangan	Hasil Jadi												
8	<p>Scene 8</p> <p>Scene ini memuat tentang proses pengikatan kain</p> <table><tr><td>Frame</td><td>Pengikatan kain</td></tr><tr><td>Teks</td><td>Proses Pengikatan Kain</td></tr><tr><td>Navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar</td></tr><tr><td>Tampilan</td><td>Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks Proses Pengikatan Kain, Pemutaran video proses Pengikatan Kain</td></tr><tr><td>Warna Teks</td><td>Hitam dan Putih</td></tr><tr><td>Audio</td><td>Instrumen gamelan</td></tr></table>	Frame	Pengikatan kain	Teks	Proses Pengikatan Kain	Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	Tampilan	Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks Proses Pengikatan Kain, Pemutaran video proses Pengikatan Kain	Warna Teks	Hitam dan Putih	Audio	Instrumen gamelan	
Frame	Pengikatan kain													
Teks	Proses Pengikatan Kain													
Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar													
Tampilan	Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks Proses Pengikatan Kain, Pemutaran video proses Pengikatan Kain													
Warna Teks	Hitam dan Putih													
Audio	Instrumen gamelan													


No	Keterangan	Hasil Jadi												
9	<p>Scene 9</p> <p>Scene ini memuat tentang meramu warna yang akan digunakan untuk kain jumputan</p> <table><tr><td>Frame</td><td>Meramu warna</td></tr><tr><td>Teks</td><td>Meramu Warna Kain</td></tr><tr><td>Navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar</td></tr><tr><td>Tampilan</td><td>Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks Meramu Warna Kain, Pemutaran video proses meramu warna</td></tr><tr><td>Warna Teks</td><td>Hitam dan Putih</td></tr><tr><td>Audio</td><td>Instrumen gamelan</td></tr></table>	Frame	Meramu warna	Teks	Meramu Warna Kain	Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	Tampilan	Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks Meramu Warna Kain, Pemutaran video proses meramu warna	Warna Teks	Hitam dan Putih	Audio	Instrumen gamelan	 
Frame	Meramu warna													
Teks	Meramu Warna Kain													
Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar													
Tampilan	Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks Meramu Warna Kain, Pemutaran video proses meramu warna													
Warna Teks	Hitam dan Putih													
Audio	Instrumen gamelan													


No	Keterangan	Hasil Jadi												
11	<p>Scene 11</p> <p>Scene ini memuat tentang proses pencelupan atau pewarnaan kain</p> <table><tr><td>Frame</td><td>Pewarnaan kain</td></tr><tr><td>Teks</td><td>Proses pewarnaan kain</td></tr><tr><td>Navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar</td></tr><tr><td>Tampilan</td><td>Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks proses pewarnaan, Pemutaran video proses pewarnaan kain</td></tr><tr><td>Warna Teks</td><td>Hitam dan Putih</td></tr><tr><td>Audio</td><td>Instrumen gamelan</td></tr></table>	Frame	Pewarnaan kain	Teks	Proses pewarnaan kain	Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	Tampilan	Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks proses pewarnaan, Pemutaran video proses pewarnaan kain	Warna Teks	Hitam dan Putih	Audio	Instrumen gamelan	
Frame	Pewarnaan kain													
Teks	Proses pewarnaan kain													
Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar													
Tampilan	Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks proses pewarnaan, Pemutaran video proses pewarnaan kain													
Warna Teks	Hitam dan Putih													
Audio	Instrumen gamelan													


No	Keterangan	Hasil Jadi												
12	<p>Scene 12</p> <p>Scene ini memuat tentang proses pencucian kain</p> <table><tr><td>Frame</td><td>Pencucian kain</td></tr><tr><td>Teks</td><td>Proses pencucian kain</td></tr><tr><td>Navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar</td></tr><tr><td>Tampilan</td><td>Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks proses pencucian , Pemutaran video proses pencucian</td></tr><tr><td>Warna Teks</td><td>Hitam dan Putih</td></tr><tr><td>Audio</td><td>Instrumen gamelan</td></tr></table>	Frame	Pencucian kain	Teks	Proses pencucian kain	Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	Tampilan	Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks proses pencucian , Pemutaran video proses pencucian	Warna Teks	Hitam dan Putih	Audio	Instrumen gamelan	
Frame	Pencucian kain													
Teks	Proses pencucian kain													
Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar													
Tampilan	Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks proses pencucian , Pemutaran video proses pencucian													
Warna Teks	Hitam dan Putih													
Audio	Instrumen gamelan													

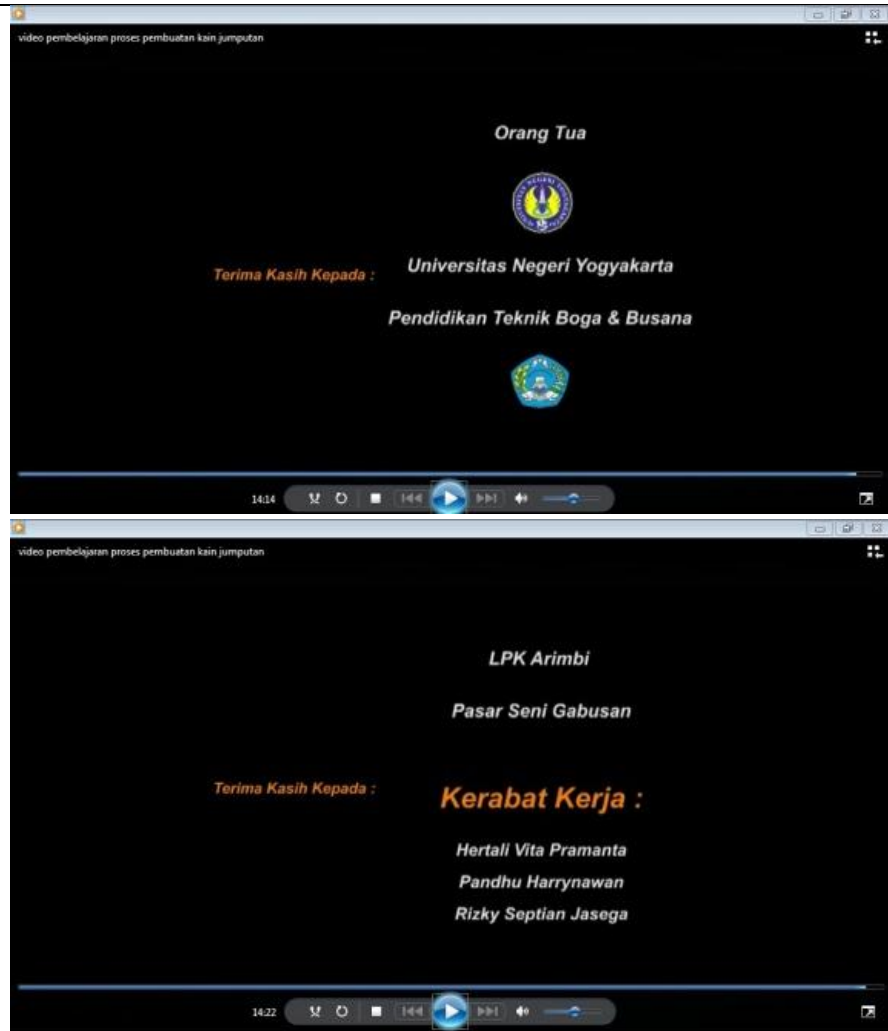
No	Keterangan	Hasil Jadi												
13	<p>Scene 13</p> <p>Scene ini memuat tentang proses pelepasan ikatan</p> <table><tr><td>Frame</td><td>Pelepasan ikatan</td></tr><tr><td>Teks</td><td>Proses pelepasan ikatan</td></tr><tr><td>Navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar</td></tr><tr><td>Tampilan</td><td>Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks proses pelepasan ikatan, Pemutaran video proses pelepasan ikatan</td></tr><tr><td>Warna Teks</td><td>Hitam dan Putih</td></tr><tr><td>Audio</td><td>Instrumen gamelan</td></tr></table>	Frame	Pelepasan ikatan	Teks	Proses pelepasan ikatan	Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	Tampilan	Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks proses pelepasan ikatan, Pemutaran video proses pelepasan ikatan	Warna Teks	Hitam dan Putih	Audio	Instrumen gamelan	
Frame	Pelepasan ikatan													
Teks	Proses pelepasan ikatan													
Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar													
Tampilan	Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks proses pelepasan ikatan, Pemutaran video proses pelepasan ikatan													
Warna Teks	Hitam dan Putih													
Audio	Instrumen gamelan													

No	Keterangan	Hasil Jadi												
14	<p>Scene 14</p> <p>Scene ini memuat tentang proses penjemuran kain</p> <table><tr><td>Frame</td><td>Penjemuran kain</td></tr><tr><td>Teks</td><td>Proses penjemuran kain</td></tr><tr><td>Navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar</td></tr><tr><td>Tampilan</td><td>Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks proses penjemuran, Pemutaran video proses penjemuran kain</td></tr><tr><td>Warna Teks</td><td>Hitam dan Putih</td></tr><tr><td>Audio</td><td>Instrumen gamelan</td></tr></table>	Frame	Penjemuran kain	Teks	Proses penjemuran kain	Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	Tampilan	Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks proses penjemuran, Pemutaran video proses penjemuran kain	Warna Teks	Hitam dan Putih	Audio	Instrumen gamelan	
Frame	Penjemuran kain													
Teks	Proses penjemuran kain													
Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar													
Tampilan	Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks proses penjemuran, Pemutaran video proses penjemuran kain													
Warna Teks	Hitam dan Putih													
Audio	Instrumen gamelan													

No	Keterangan	Hasil Jadi												
15	<p>Scene 15</p> <p>Scene ini memuat tentang hasil jadi kain jumputan</p> <table><tr><td>Frame</td><td>Hasil jadi</td></tr><tr><td>Teks</td><td>Hasil jadi</td></tr><tr><td>Navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar</td></tr><tr><td>Tampilan</td><td>Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks hasil jadi, Pemutaran video hasil jadi kain jumputan</td></tr><tr><td>Warna Teks</td><td>Hitam dan Putih</td></tr><tr><td>Audio</td><td>Instrumen gamelan</td></tr></table>	Frame	Hasil jadi	Teks	Hasil jadi	Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	Tampilan	Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks hasil jadi, Pemutaran video hasil jadi kain jumputan	Warna Teks	Hitam dan Putih	Audio	Instrumen gamelan	
Frame	Hasil jadi													
Teks	Hasil jadi													
Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar													
Tampilan	Background gambar kain jumputan warna merah, Background video alam, Teks hasil jadi, Pemutaran video hasil jadi kain jumputan													
Warna Teks	Hitam dan Putih													
Audio	Instrumen gamelan													

No	Keterangan	Hasil Jadi										
16	<p>Scene 16</p> <p>Scene ini memuat tentang kegunaan pembuatan video pembelajaran ini</p> <table><tr><td>Teks</td><td>Video pembelajaran ini dibuat dalam rangka melaksanakan penelitian guna memperoleh gelar sarjana pendidikan</td></tr><tr><td>Navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar</td></tr><tr><td>Tampilan</td><td>Background hitam, Background video hitam, Logo uny</td></tr><tr><td>Warna Teks</td><td>Hitam dan Putih</td></tr><tr><td>Audio</td><td>Instrumen gamelan</td></tr></table>	Teks	Video pembelajaran ini dibuat dalam rangka melaksanakan penelitian guna memperoleh gelar sarjana pendidikan	Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	Tampilan	Background hitam, Background video hitam, Logo uny	Warna Teks	Hitam dan Putih	Audio	Instrumen gamelan	
Teks	Video pembelajaran ini dibuat dalam rangka melaksanakan penelitian guna memperoleh gelar sarjana pendidikan											
Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar											
Tampilan	Background hitam, Background video hitam, Logo uny											
Warna Teks	Hitam dan Putih											
Audio	Instrumen gamelan											

No	Keterangan	Hasil Jadi										
17	<p>Scene 17</p> <p>Scene ini memuat tentang profil peneliti</p> <table><tr><td>Teks</td><td>Nama, jurusan, nim, alamat, telp</td></tr><tr><td>Navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar</td></tr><tr><td>Tampilan</td><td>Background hitam, Background video hitam, Foto peneliti</td></tr><tr><td>Warna Teks</td><td>Hitam dan Putih</td></tr><tr><td>Audio</td><td>Instrumen gamelan</td></tr></table>	Teks	Nama, jurusan, nim, alamat, telp	Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	Tampilan	Background hitam, Background video hitam, Foto peneliti	Warna Teks	Hitam dan Putih	Audio	Instrumen gamelan	
Teks	Nama, jurusan, nim, alamat, telp											
Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar											
Tampilan	Background hitam, Background video hitam, Foto peneliti											
Warna Teks	Hitam dan Putih											
Audio	Instrumen gamelan											

No	Keterangan	Hasil Jadi												
18	<p>Scene 18</p> <p>Scene ini memuat tentang credit title</p> <table><tr><td>Frame</td><td>Credit title</td></tr><tr><td>Teks</td><td>Terima kasih kepada :</td></tr><tr><td>Navigasi</td><td>Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar</td></tr><tr><td>Tampilan</td><td>Background video hitam, Pemutaran video credit title</td></tr><tr><td>Warna Teks</td><td>Hitam dan Putih</td></tr><tr><td>Audio</td><td>Instrumen gamelan</td></tr></table>	Frame	Credit title	Teks	Terima kasih kepada :	Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar	Tampilan	Background video hitam, Pemutaran video credit title	Warna Teks	Hitam dan Putih	Audio	Instrumen gamelan	
Frame	Credit title													
Teks	Terima kasih kepada :													
Navigasi	Tombol play, stop, volume suara, tombol keluar													
Tampilan	Background video hitam, Pemutaran video credit title													
Warna Teks	Hitam dan Putih													
Audio	Instrumen gamelan													

		
--	--	---









